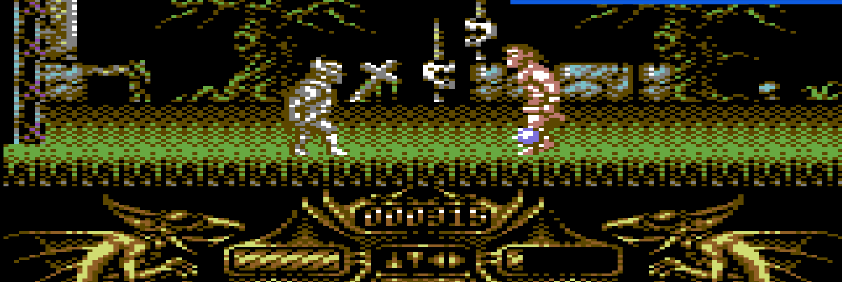
Komoda 7

KWIECIEN - APRIL 2013

HIT NUMERU!

DEMON'S KISS









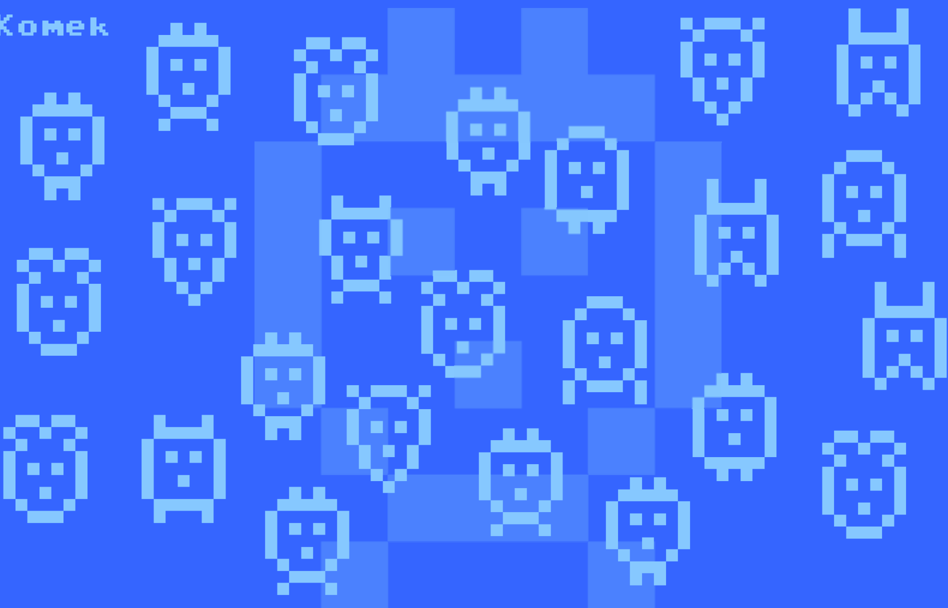
COVER DISK#3

IRON LORD BALLOON RESCUE
CHUCKIE EGG GALAGA SPIKE'S PEAK
SUPREMACY WARRIOR
WEST BANK CYBORG

START

Cześć. Jest mi trochę głupio, ponieważ obiecałem Wam siódmy numer Komody na Święta Bożego Narodzenia. Niestety z przyczyn od Nas niezależnych nie udało się wykonać pracy w terminie. Najważniejsze, że sfinalizowaliśmy siódemkę w starym dobrym stylu i witamy Was w 2013 roku, życząc jednocześnie, aby był on po prostu lepszy od poprzedniego. Oczywiście w tym numerze znajdziecie małe zmiany i nową rubrykę „Dialog 64", ale o wszystkim dowiecie się czytając ten numer. Cieszy mnie bardzo zaangażowanie czytelników w listę TOP 10. W głosowaniu biorą też udział osoby z różnych krajów, zarejestrowane na forum " Lemon -Commodore 64".
Język polski jest im nieznany, więc umieściłem w tej rubryce dodatkowy tekst w języku angielskim, przetłumaczony przez kolegę Michała. Co tu więcej pisać? Zapraszam wraz z redakcją Komody do czytania.

Komek



READY

RUN

STOPKA REDAKCYJNA:

Komek - redaktor naczelny, teksty, DTP
/uka/ - teksty, programy, organizacja
Kenji - teksty
Minimoog - teksty
Tomxx - teksty
Neurocide - teksty
Will - teksty
SM - teksty

Współpraca:
Johnny - komiks, rysunki
Hery - teksty

KOMEK


UKA


KENJI


MINIMOOG


TOMXX


WILL


FRESH

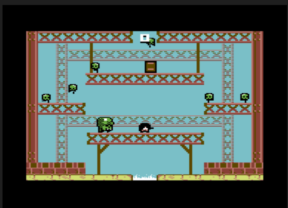
Rok 2012 był dość obfity, jeśli chodzi o nowe gry na C64. The New Dimension, Psytronik, RGCD, Mojon Twins i inni, dostarczyli nam dużo wspaniałej rozrywki, programując na naszych ukochanych Commodorkach. Mam nadzieje, że 2013 będzie równie dobry, a może i nawet lepszy? Zobaczymy. Tym czasem zapraszam na przegląd nowości, w których każdy z Was na pewno znajdzie coś odpowiedniego dla siebie.

- DOSKONAŁA – PERFECT
- DOBRA – GOOD
- DOSTATECZNA – PASSABLE
- KIEPSKA – POOR



SUPER BREAD BOX

„Super Crate Box”- czy mówi Wam coś ten tytuł? Pozwólcie, że przypomnę. Jest to super gra zręcznościowa, uruchamiana na systemach Windows, pochodząca z niezależnego holenderskiego



studia Vlambeer. Została zrobiona specjalnie w starym pikselowym klimacie arcade, między innymi przez to zyskała całkiem sporą popularność. W tą świetną gierkę możecie teraz zagrać na C64. Konwersją zajął się holenderski koder Paul Koller, któremu udało się zachować „ducha” oryginału. W to trzeba koniecznie zgrać!

LITTLE SARA SISTER II

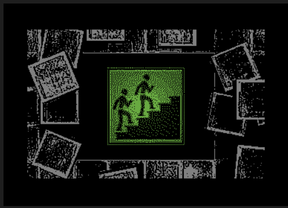
Oto druga część tej sympatycznej gierki, wzorowanej na wielkim hicie pt. The Great Giana Sisters,



a w zasadzie jej gorsza kopia. Oczywiście postacie występujące w Little Sara Sister są inne niż w Giana, ale wydaje mi się, że niektóre elementy grafiki są wręcz identyczne jak w oryginale. Czy to źle? Czy dobrze? Nie istotne. Gra jest po prostu dobra i tyle.

FIFTEEN 3D

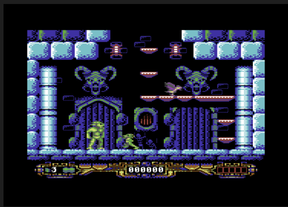
Czeski Falcon Soft przygotował dla Nas kolejną interesującą grę logiczną-puzzle. Obraz widoczny



na ekranie zostaje podzielony na piętnaście ruchomych kawałków, które należy doprowadzić do pierwotnego stanu. Fajna grafika oraz wpadająca w ucho muzyka jeszcze bardziej uatrakcyjniają grę.

SOULESS

No i doczekaliśmy się w końcu tej super labiryntówki, kojarzącej się niektórym z bardzo lubianym oraz szanowanym Panem Draconusem. Rzeczywiście, obie gry można śmiało postawić obok siebie ze względu na podobny klimat, bardzo dobrą grafikę i wysoką grywalność. Souless została wydana przez firmę Psytronik na dyskietce, kasecie oraz Cartridge (RGCD) wraz z mapą, plakatem i komiksem. Po prostu miodzio!



RETRON – PHASE ON

Retron to tradycyjna strzelanina kosmiczna, napisana w SEUCKU. Lecisz przed siebie uzbrojoną machiną i strzelasz do wrogich



statków, pojazdów, robotów itp. Grafika mało kolorowa, ale staranna. Muzyka dobra, daje „kopa”. Niestety gra momentami staje się monotonna i na dodatek jest piekielnie trudna. Cóż, te dwa ostatnie czynniki znacznie obniżają jej atrakcyjność.

TRANCE SECTOR

Zapowiadana i oczekiwana gra zręcznościowa TRANCE SECTOR nareszcie wydana przez Psytronik Software oraz RGCD. Zadaniem gracza jest zebranie wszystkich



jąder atomowych uniemożliwiając w ten sposób przestępczej grupie Cygma Elite wyprodukowanie największej w dziejach bomby atomowej, która ma posłużyć do zniszczenia układu słonecznego. Podsumowując - szybka, fajna gra z dobrą grafiką i mocną muzyką.

MEM64!

Macie ochotę na dobrą grę logiczną? Jeśli tak, to polecam MEM64! Planszę tworzą kwadraty pod którymi zostały ukryte różnego rodzaju obrazki. Odkrywając je, należy dokładnie zapamiętać ich lokalizacje, ponieważ zadanie polega na odnalezieniu dwóch



identycznych. I tak dalej, i tak dalej. Świetna grafika, super muzyczka oraz duża grywalność sprawiły, że MEM64! Otrzymał najwyższą ocenę.

ESCAPE FROM ZAPHOD

Cóż za miła niespodzianka! Gra w stylu 3D i to całkiem fajnie wykonana. Zadaniem gracza jest wydostanie się z ogromnego więzienia, znajdującego się na planecie Zaphod i powrót na ziemię. Bardzo dobrze dobrano muzykę do gry, która brzmi świetnie, a klimat grafiki zachęca do dalszych zmagań. Jedyną wadą jest to, że przemieszczamy się bardzo powoli, niemalże w żółwim tempie.



SIR ABABOL

Cóż za miła niespodzianka! Mojon Twins znów dają o sobie znać. Po tak wspaniałych tytułach jak: UWOL- Quest For Money i Nanako In Classic Japanese Monster Castle - pora na Sir Ababol. Gra



powstała jako pierwsza na ZX Spectrum w 2010 roku, kilka miesięcy później na komputer Amstrad, a teraz przyszła kolej na C64. Napisze jeszcze tylko, że gra jest po prostu super, a więc nie pozostaje mi nic innego jak wręczyć Ababolowi największy uśmiech.

SPIKE C64 DISLIKE

Spike C64 Dislike to gra zręcznościowa, polegająca na skakaniu szarą piłeczką przez przeszkody (gwiazdki) i zdobyciu jak największej ilości punktów. Nieskomplikowana i ładna grafika



oraz skoczna muzyczka wpływają pozytywnie na grę, która niestety po jakimś czasie staje się trochę monotonna.

RG RAMPAGE

Bardzo dobra gra zręcznościowa, wyprodukowana przez Cosine Systems z okazji setnego wydania numeru Retro Gamera. Jej fabuła jest następująca. Skacząc po platformach, należy pozbierać wszystkie porozrzucane kartki setnego numeru RG, jednocześnie



uważając na złe roboty i maszyny. Cieszę się bardzo, że co jakiś czas powstają dobre gierki na C64, mam tu oczywiście na myśli RC Rampage.

STRIKE TEAM DELTA

STRIKE TEAM DELTA jest po prostu kontynuacja gry STRIKE TEAM APLPHA. Tony pocisków, żołnierze, czołgi, działa okrętowe i inne pancerne wynalazki, to



wszystko znajdziecie w S.T.D. Obie wersje są dobre i zapewniają fajną rozrywkę. Odniosłem tylko wrażenie, że grafika w Strike Team Delta jest jakby bardziej kolorowa.

WONDERLAND

Graficznie i schematycznie kojarzy mi się bradzo z Nintendowską „The Legend of Zelda". Jeśli lubisz przemieszczać się po labiryntach (lasy, zamki, skały) widzianych z lotu ptaka, to Wonderland jest w sam raz dla Ciebie drogi Graczu! Dobre wykonanie graficzne (styl), muzyczne i fajnie brzmiące efekty dźwiękowe dodatkowo zachęcają do gry.



WYVERNS

Uwaga, uwaga! Zły Król Smoków powraca, aby się zemścić za poniesioną porażkę i ponownie zawładnąć światem. Na szczęście do walki staje Święty Smok, czyli kontynuacja gry Wyvern, pod prawie że identycznym tytułem -



Wyverns. Niestety nie jest ona tak dobra jak pierwsza część, mogę nawet śmiało napisać, że dużo, gorsza. Na przykład - pierwszy level jest strasznie nudny i akcja w nim powtarza się co kilka sekund. Oliwy do ognia dolewają drażniące efekty dźwiękowe. Koniec! Wyłączam grę!

INFINITE WORLDS IN THE SPACE

Znów mamy okazję wcielić się w rolę Super Bohatera, którego zadaniem jest ochrona planety Ziemia przed złymi najeźdźcami. Taką prostą fabułę zawierają przeważnie gry typu shoot'em up, do których należy Infinite Worlds In The Space. Po prostu leć przed siebie i naparzaj pociskami w kierunku obcych statków. Grafika bardzo prosta, ale kolorowa, muzyka łatwo wpada w ucho. Ogólnie można zagrać.



GET' EM DX

W poprzednim numerze pisaliśmy o gierce wzorowanej na Pac Manie, czyli Get' Em. Nie minęło wiele czasu, a już powstała jej druga część pt. Get' Em DX. Tym



razem bardziej dopracowano grafikę oraz efekty dźwiękowe. Autorzy dodali również świetną muzykę, której jednak brakowało w pierwszej części. Grę wydały – Psytronik Software oraz RGCD.

BOMBERLAND

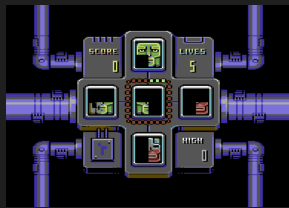
Pamiętacie grę Bomberman, którą w 2007 roku stworzyła grupa Samar? Pisząc ten tekst- testuję właśnie kontynuacje gry w wersji



preview pod tytułem Bomberland. Jak się dowiedziałem gra będzie zawierała opcje multiplayer - aż do pięciu graczy. Czekam z wielką niecierpliwością na pełną wersję, a tym czasem delektuję się previewem ze wspaniałą grafiką i muzyczką. Myślę, że juz naprawdę nie długo...

ASSEMBLOIDS

Moim zdaniem, naprawdę bardzo uzależniająca gierka z gatunku logiczno-zręcznościowych. Zasady są proste. W środkowym okienku pokazuje się jedna część z kilku



różnych twarzy, należy je wrzucać do pozostałych czterech w taki sposób, aby skompletować jedną całą. Oczywiście można ją też ułożyć z różnych części, lecz skutkuje to niską punktacją. Poza tym na zastanowienie się gdzie i jaką część wrzucić mamy tylko około dwóch sekund.

YOU HAVE TO WIN THE GAME

Przedstawiam Wam znakomite połączenie gier - paltformówki z labiryntówką o dziwnej nazwie - You Have To Win The Game. Oryginalna gra o tym samym tytule powstała najpierw na PC.



Konwersją na C64 zajął się Coder o pseudonimie Kabuto, który otrzymał zgodę oraz kod źródłowy od autora gry. W ten oto sposób mamy kolejną super gierkę na naszego Komodorka. Polecam.

To była tylko sekunda, jedno mrugnięcie okiem. Co teraz będzie? W jakim kierunku zmierzać? Natłok myśli miesza się z gniewem i strachem, a gorąca krew pulsuje w żyłach. Twoje serce zna odpowiedź, odważne i wypełnione miłością doprowadzi Cię do celu.

DEMON'S KISS

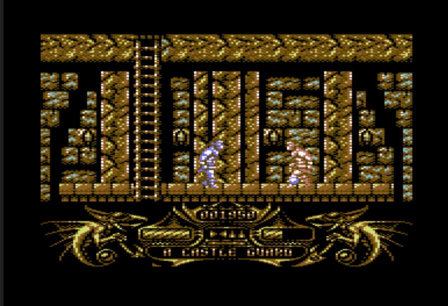
Pewnego dnia ugadałem się z kumpelą Anetą i jej siostrą Agnieszką, że wpadnę do nich, aby pograć na Komodorku. Koleżanki mieszkały w tym samym bloku, co ja, więc zjechałem tylko windą cztery piętra w dół i już byłem na miejscu. Okazało się, że jest też nasz wspólny kolega Łukasz. „Extra”- pomyślałem i położyłem na stoliku kasetę, na której znajdowały się moje ulubione gierki. Jednak moim celem była prezentacja gry Demon's Kiss, która zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Byłem przekonany, że jej nie znają no i nie pomyliłem się. Tuż po uruchomieniu, usłyszałem słowa zachwytu – „Ale super grafika”, „ Świetna muzyczka”, ”Fajny klimat”. Jak zahipnotyzowani przemierzaliśmy kolejne komnaty gry, tak właśnie działa Demon's Kiss.



Eeeeeh, cóż za tragiczny incydent! Piękna dziewica o imieniu Alicia została porwana przez okrutną Harpie (demon w postaci starej kobiety skrzyżowanej z drapieżnym ptakiem) i uwięziła ją na szczycie wielkiego zamku, co potem jednak okaże się nieprawdą i trzeba będzie znaleźć inne miejsce. Dwór, grobowiec, podziemia, lochy i zamek, jest tego naprawdę sporo. Na szczęście dobroduszny redaktor Uka, przygotował mapę, która pomoże bezbłędnie dotrzeć do celu.

Wędrówkę rozpoczynamy na małym, upiornym cmentarzu. Idź w lewą stronę, zabij strażnika i wejdź do grobowca, potem drabiną w dół i znowu w lewo. Zabierz klucz. Wróć na zewnątrz i kieruj się na prawo. Zabij strażnika, klucz otworzy drzwi do drugiego grobowca i podziemi. Zejdź drabiną na sam dół, zabierz kompas i wróć o jedno piętro w górę, a potem w prawo. Uwaga na stado wielkich i głodnych szczurów. Podążaj w kierunku, który wskazują malutkie migające strzałki (kompas), znajdujące się w dolnej części ekranu, aż znajdziesz się tuż pod zamkiem. Podążaj w prawo, zniszcz strażnika, otworzy się zablokowane przejście i zejdź drabiną w dół. Zabierz klucz, drabiną w górę, a potem w prawo. Teraz do góry, aż dotrzesz do strażnika, pokonaj go i wejdź do góry, wówczas znajdziesz się w wielkim korytarzu. Idź w lewo, rąbnij przeciwnika, a otworzą się drzwi. Cały czas w lewo, następnie drabiną w górę i już jesteś w zachodniej wieży zamku. Kolejny strażnik, otwarte drzwi i kieruj się w lewo, uwaga na zapadającą się podłogę (obok posągów ziejących ogniem). Następnie drabiną w górę, walka ze strażnikiem - otwarte drzwi i jeszcze w górę. Znajdujesz się na szczycie zachodniej wieży. Teraz w prawo, zabierz klucz i wracaj tą samą drogą do wielkiego korytarza (Corridor), aż dojdziesz do komnaty ze szczurami. Szybko drabiną do góry i jesteś we wieży środkowej, znowu do góry i w prawo, uwaga na zapadającą się podłogę. Zabij strażnika i drabiną do góry, aż wejdziesz na szczyt wieży. Zabierz klucz i wracaj do pomieszczenia z nietoperzami, następnie kieruj się w prawo, aż znajdziesz się na moście. idź dalej, zejdź drabiną w dół, zabierz kolejny klucz. Wracaj na most, w lewo i w komnacie z nietoperzami drabiną na sam dół. Potem w lewo, do góry, znowu w lewo. Zabij strażnika, a otworzą się drzwi. Dalej drabiną do góry, aż do spotkania z przeciwnikiem, drzwi otwarte, komnata z nietoperzami i kolejny szczyt wieży. Zabierz klucz i wracaj dwa piętra niżej, następnie w prawo. Przejdź przez most, zabij strażnika i do góry. Kolejny przeciwnik i znowu w górę, jeszcze tylko komnata z nietoperzami, szczyt zamku i walka z groźną Harpią. Gdy ją pokonasz, to wracaj na most, potem w lewo i drabiną na sam dół. Następnie w prawo i dół, aż na główny korytarz, gdzie grasuje chmara głodnych szczurów. Szybko w prawo, zabij przeciwnika, otworzą sie drzwi. Cały czas w prawo, uwaga na zapadającą się podłogę. Pokonaj jeszcze tylko kolejna gromadę szczurów i już jesteś poza zamkiem, troszkę w prawo. Gratulację! Uwolniłeś Alicję, teraz już jest bezpieczna.





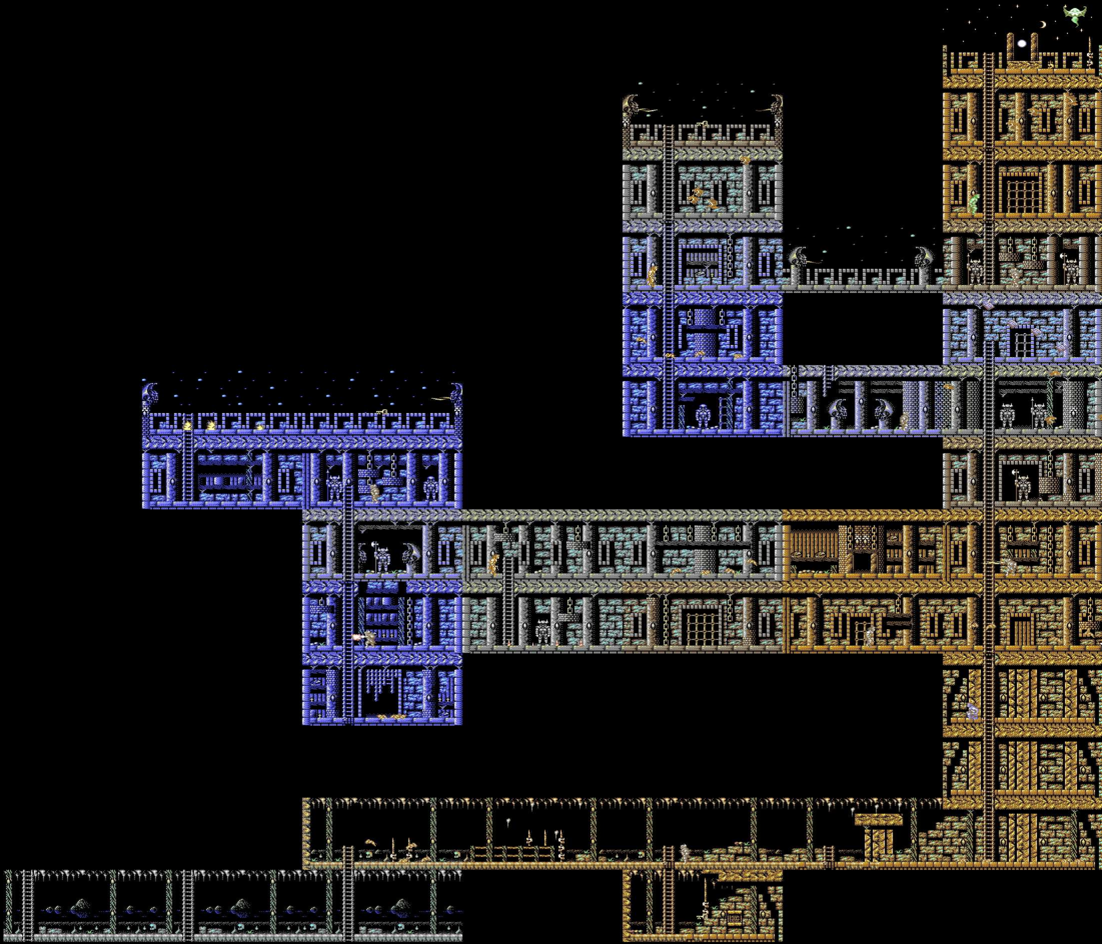
MAP



REWIEV









DEMON'S KISS
MC LOTHLORIEN'89

10	9	10

DRIP

Platformówki mają to do siebie, że swą prostotą prawie zawsze potrafiły zafascynować gracza, co wiązało się ze świetną zabawą i godzinami spędzonymi przed monitorem. Powstało wiele gier tego typu. Najbardziej popularnym tytułem jest znana chyba prawie każdemu The Great Giana Sisters, gdzie dwie sympatyczne siostry - Giana i Maria, musiały wydostać się z niebezpiecznej krainy snu, pełnej stworów i przeszkód. No dobrze, nie o Gianie będziemy teraz pisać, ponieważ chcę zaprezentować inną, mniej znaną grę.



Pod koniec 1994 roku, polska firma TimSoft wprowadza na rynek dobrą platformówkę pod tytułem Drip, dostępną na kasecie oraz dyskietce z ciekawą okładką i przejrzystym, krótkim opisem. Ciekawą rzeczą jest to, że gra niewiele odbiega jakością od zachodnich produkcji, a udało się ją spakować w jednym pliku.

Każda dobra gra powinna posiadać jakąś fabułę, tak też jest w przypadku Dripa. Dzień jak co dzień, konwojent wykonuje swoją pracę, przewożąc górę pieniędzy ciężarówką z banku do skarbca. Mając całkiem duże opóźnienie w transporcie, śpiesząc się nie sprawdził zabezpieczeń drzwi ciężarówki, które podczas jazdy uchyliły się, a monety zostały rozsypane po całej drodze. Gdy konwojent dotarł na miejsce i zobaczył, co się stało, od razu zawiadomił szefa o zaistniałym incydencie. Na szczęście w skarbcu pracuje agent specjalny, zwany Drip, który zostaje wysłany w celu pozbierania wszystkich zagubionych monet.

Przed tobą dość długa droga, ponieważ gra posiada dużą ilość poziomów, co gwarantuje świetną zabawę. W trakcie wykonywania zadania na twojej drodze staną różnego rodzaju stworki, które chcą zniszczyć Dripa. Nic się nie martw, bohater posiada pociski (piłeczki), którymi likwiduje wroga. Nie próbujcie skakać w przepaść lub do wody, ponieważ wiadomo, czym to się skończy. Delikatnie denerwującą sprawą jest zbieranie monet, ponieważ odbywa się to w trochę nie-komfortowy sposób. Fajną rzeczą jest to, że po przejściu kilku leveli otrzymujesz specjalny kod, a po kilku następnych - kolejny. Dzięki temu przy ponownym uruchomieniu gry i wpisaniu go, nie musisz zaczynać przygody od pierwszego levelu.





Podsumowując - Drip to ekstra zabawa, ładna grafika, dobra muzyka oraz efekty dźwiękowe. Nawet, jeśli nie jesteś fanem platformówek, to i tak uważam, że warto sprawdzić Dripa no i ostrzegam, gra jak na ten gatunek jest dosyć trudna.





MANIFEST

Towarzysze i Towarzyszki! Ludu pracujący (niegdyś) na C64!

Zaszczepione na naszym gruncie prawa zachodniego rynku na równi z niepowstrzymanym napływem kapitalistycznej tandety zburzyły – zdawałoby się – odwieczny, budowany przez całe lata 80. porządek, w którym prym wiodły najdoskonalsze wynalazki myśli technicznej wszech czasów: komputery 8- i 16-bitowe.



Od połowy lat 90. rozszalała się burząca wszelkie świętości propaganda obwieszczająca nadejście nowej ery w przemyśle elektronicznym. Próbowano nam wmówić, że czas komputerów naszego dzieciństwa dobiegł końca. Oto we wstępniaku do ostatniego numeru „C&A" (październik 1995 r.) czytamy: „Cóż, życie idzie do przodu i w końcu wszyscy, chcąc nie chcąc, będą musieli porzucić stare, wysłużone komodorki, pożegnać się z Amigami i zakupić pecety". Od redaktora naczelnego głównej trybuny miłośników C64 i Amigi można się było spodziewać większej wiary w ponadczasowość komputerów spod znaku Commodore. Zamiast tego powiało reakcjonistycznym zwątpieniem i defetyzmem. Niejeden z nas mógł się poczuć oszukany i zdradzony. Ale, Towarzyszki i Towarzysze, powiedzmy sobie szczerze, czy i my sami nie wyrzekliśmy się naszych małych komputerów na rzecz obiecywanej potęgi pecetów?! Kto dziś może uderzyć się w pierś i oświadczyć: „Zawsze byłem wierny C64/Amidze"? Pozostaje w rozpaczy załamać ręce, że nie było wówczas nikogo, kto proroczym głosem przepowiedziałby zmartwychwstanie pierwszych domowych komputerów.

Potrzebowaliśmy czasu, aby oswoić obcą naszym przyzwyczajeniom infrastruktrurę informatyczno-sieciową i odnaleźć się w świecie gigahercowych procesorów oraz terabajtowych pamięci. Dziś już nauczyliśmy się wykorzystywać techniczne "dobrodziejstwa" do właściwego celu: przedłużania życia mikrokomputerów. Z pomocą YouTube, stron z archiwami retro oprogramowania i serwisów umożliwiających przegląd wydawanych kilkanaście lat temu magazynów komputerowych bez trudu możemy odbyć podróż sentymentalną do lat królowania dawnych maszyn. Sieć wydatnie skróciła drogę dzielącą wspomnienia od ich wizualizacji.

Renesans mikrokomputerów, wypływający to tu, to tam na fali tęsknoty za peerelowską przeszłością, znajduje potwierdzenie w niemałej liczbie chcących nabyć na serwisach aukcyjnych C64, małe Atari czy ZX Spectrum. Zapaleni kolekcjonerzy? Zwariowani pasjonaci? A może po prostu ludzie przytłoczeni postępem technologicznym chcący raz jeszcze przeżyć niezwykłe chwile przy ulubionym komputerze. Przesłanek do kupna leciwego sprzętu może być wiele. Cieszy, że są wśród nas ci, którym nie wystarcza zwyczajny emulator.

Nie brakuje również prawdziwych pasjonatów gotowych poświęcić swój czas i wysiłek dla podtrzymania wtórnego życia mikrokomputerów. Zetempowska młodzież (dziś juz nieco podstarzała), spontanicznie grupująca się wokół idei odrodzenia mikrokomputerów, wydaje retro magazyny nawiązujące do chlubnej tradycji polskiego prasy komputerowej i krzewiące w narodzie zamiłowanie do starych maszyn. Od lat prężnie działają liczne strony i fora internetowe poświęcone konkretnym mikrokomputerom. (Tutaj komodorowcy mogą z zazdrością spoglądać w stronę Atari. Śledząc aktywność tamtejszej społeczności na atarionline.com, można odnieść wrażenie, że ich komputery mają się równie dobrze, jak 20–30 lat temu. Niemal codziennie pojawiają się informacje o nowinkach i wydarzeniach w świecie Atari. Prak- tycznie nie ma wpisu bez długiej listy komentarzy. Dział poświęcony retro książkom i dawnej prasie komputerowej regularnie uzupełniany jest o nowe pozycje. Forum

tętni życiem. A przecież rzekomo to nas, byłych i obecnych użytkowników Commodore, jest więcej).

I my także dołączmy do płynącego coraz szerszym strumieniem ruchu aktywnych miłośników retro komputerów. Odszukajmy w ciemnych zakamarkach naszych piwnic i strychów drogie nam pamiątki z dzieciństwa i młodości, a wśród nich tę najcenniejszą – stary komputer. Zdmuchnijmy pokrywający go kurz, postawmy na należnym miejscu i cieszmy się jego nieprzemijającą magią. Na powrót usłyszmy piskliwe dźwięki wczytywanych programów, które cierpliwie przeleżały kilkanaście lat w oczekiwaniu na tę właśnie chwilę. Załadujmy gry, które niegdyś przynosiły nam wiele zadowolenia, a które i dziś mogą dostarczyć niezapomnianych wrażeń. Sięgnijmy po archiwa z własnymi, nieśmiałymi produkcjami w BASIC-u czy asemblerze, którymi zawiązywaliśmy bliższą znajomość z krzemowym kompanem naszego dorastania. Być może znajdziemy wśród nich prawdziwe perełki, które dla własnej satysfakcji warto by pokazać szerszej publiczności.

Towarzysze, wiem, że nie wszyscy mają w sobie dość samozaparcia bądź czasu, aby czynnie uczestniczyć w życiu naszych elektronicznych pupili. W kapitalistycznych realiach, w których człowiek stał się nie podmiotem, lecz narzędziem pracy, o wiele trudniej nakłonić się do wysiłku napisania od podstaw gry czy dema uruchamianych na zapomnianym sprzęcie. Wielu z nas "ciemięży" praca, dom, rodzina… Ale i wówczas, drodzy Proletariusze, możecie służyć wielkiej idei odradzania się retro komputerów. Wyślijcie w świat komunikat, że doceniacie trud ciągłego poznawania tajników dawnego sprzętu, odwiedzajcie strony poświęcone C64 i Amidze, pobierajcie gry i dema, komentujcie nowe produkcje. Sztuka potrzebuje zarówno twórców, jak i publiczności. Świadomość, że nie tworzy się wyłącznie dla siebie, nadaje pełniejszy sens tak ekscentrycznej aktywności, jaką stało się w dzisiejszych czasach programowanie starych maszyn. Internetowy odzew jest dla autorów retro softu sygnałem, że ich praca nie trafia w próżnię, że istnieje ktoś, kto podziela ich fascynację możliwościami mikrokomputerów. Świadomość, że nie jest się odosobnionym, że nie tworzy wyłącznie dla siebie, stanowi najwyższą nagrodę i jest niesłabnącym źródłem motywacji do dalszej pracy.

Nie dopuśćmy, aby druga młodość naszych maszyn szybko przebrzmiała, aby po gwałtownym przypływie sentymentu do retro sprzętu pogłębiała się apatyczność i bierność wśród społeczności jego niegdysiejszych użytkowników. Pielęgnujmy dziedzictwo naszego duchowego ojca, Towarzysza Jacka Tramiela, który wyznaczył nam i naszym potomnym jedynie słuszną drogę – drogę wierności 8- i 16-bitowym komputerpom. Porzućmy pecety, imperialistyczne narzędzia wyzysku i zgorszenia! Powróćmy do źródeł! Na nowo odkryjmy wartość dawnych maszyn! Mamy wobec nich olbrzymi dług wdzięczności. To dzięki nim rozbudziliśmy nasze późniejsze zainteresowania komputerami, pielęgnowane i rozwijane w szkolnych kółkach informatycznych lub miejskich domach kultury. Wciąż nie jest za późno, aby przy odrobinie chęci minimalnym wysiłku dać wyraz naszym pasjom z dzieciństwa. W przeciwnym razie ostatecznie pogrzebiemy własne wspomnienia i niechybnie doświadczymy przykrego uczucia utraty czegoś, co uznaliśmy za trwałą własność.

Wspomnijmy starą prawdę: wartości sprzętu nie określa jego moc, lecz grono użytkowników – im jest ono liczniejsze, tym większe znaczenie ma dana maszyna. O słuszności tego stwierdzenia prze-



konywać nie trzeba (przypuszczalnie sami zdecydowaliśmy się na zakup C64 czy Amigi, ponieważ platformy te cieszyły się dużą popularnością). Ostatecznie komputery naszej młodości będą tak długo żyły, jak długo pozostaną w kręgu naszych zainteresowań i jak długo będziemy poświęcali im część naszej uwagi. To my, miłośnicy starych komputerów, współtworzymy ciągłość ich historii.

A zatem, Towarzyszki i Towarzysze, powstańmy, zrzućmy kajdany niemocy! Przełammy pogląd, że czas mikrokomputerów nieodwołalnie minął!

samozwańczy sekretarz ds. walki
ze zorganizowaną bezczynnością

HERY



WEST BANK

Dziki zachód. Pędzące rumaki, piękne widoki, kowboje przeciw Indianom, samotny szeryf przeciwko dzikiej bandzie, szybki rewolwerowiec zmagający się ze sznurkami gorsetu napalonej dziewuchy na pięterku w Saloonie.

Dziki zachód był dziki, bo mieszkali tam dzicy Indianie, kiedy biały człowiek poradził sobie z tym dzikim problemem, dziki zachód nie przestał być dziki, można powiedzieć, że zdziczał do szczętu. Odkryto złoto – więc biały człowiek poradziwszy sobie z dzikością czerwonoskórych musiał się teraz zmagać z trzykroć silniejszą dzikością białych, owładniętych chęcią posiadania złotych samorodków, złotego piasku, złotego pyłu.

West Bank to gra, w której wcielamy się we właściciela banku, który pragnie w cywilizowany sposób zarobić na życie deponując w skarbcu forsę uczciwych obywateli. Życie bankiera na dzikim zachodzie to jednak trudny kawałek chleba, w drzwiach naszej placówki bankowej oprócz normalnych klientów pojawiają się także męty wszelkiej maści, którzy próbują nas pozbawić pieniędzy poprzez uprzednie pozbawienie życia. Szczęściem nie jesteśmy bezbronni – przecież, kiedy otwieraliśmy działalność mieliśmy świadomość ryzyka, jaki niesie lokalizacja oddziału banku w parszywej okolicy, gdzieś na końcu świata. Na stan mamy wciągniętą spluwę i niekończący się zapas amunicji. Jesteśmy gotowi do pracy.

Rozgrywka jest banalnie prosta. Włączasz grę i widzisz troje drzwi. Drzwi otwierają się i staje w nich klient albo bandyta. Do bandyty strzelasz zanim on strzeli do ciebie, a klienta zostawiasz w spokoju. Obsłużyć musisz 12 drzwi, między którymi możesz się dowolnie poruszać. Jeśli z każdych zgarniesz kasę, zamykasz dzień i stawiasz czoła nowemu wyzwaniu. Brzmi prosto, a nawet prostacko, ba- nalnie. A jednak to jedna z tych gier, które potrafią wciągnąć. Ma w sobie coś, co dziś cechuje dobre gry Indie – prostotę pomysłu, estetyczne wykonanie i ten boski fragment kodu, który sprawia, że gra chwyta (choćby wcześniej powstało sto podobnych gier).

Koniec ciężkiego dnia to nie koniec wrażeń. Wieczorkiem stajesz naprzeciw trzem bandytom. Musisz ich rozwalić, ale niestety to ty jesteś w tej grze dobrym gościem, więc strzelasz dopiero kiedy wyciągną spluwy. O kulkę tu łatwo, ale tak naprawdę to ty tu rządzisz.

Graficznie stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Postacie przeciwników są świetnie narysowane z dbałością o detal na jaki pozwala kość graficzna zainstalowana w C64, kolorystyka dobrana popisowo. Animacji nie ma tu wiele, ale trafiony w brzuch przeciwnik przecudnie się składa i pada trupem, a ustrzelona przypadkiem dziewczyna pokazuje biel barchanów.

Muzyka jest niestety szaleńczo zapętlona w dosyć krótkiej sekwencji, jednak przyznam, że ani przed osiemnastu laty, ani dziś nie męczy. Tym bardziej, że to czysto westernowy motyw, jaki z pewnością był grany na dzikim zachodzie, albo przez nadpobudliwego tapera, albo przez samogrające pianino.

Wystawiam West Bankowi wysoką notę, mimo że to gra, która nie każdemu przypadnie do gustu. Robię to nie bez powodu i z pewnością nie dlatego, że przed kilkunastoma laty zagrywałem się w nią do nieprzytomności (a mój brat i tatko nie mniej). Wstawiam ją, bo to gra z fajnym pomysłem i pasjonującym przebiegiem rozgrywki. Nigdy nie wiesz, kto stanie w drzwiach, każda z postaci ma swój sposób zachowania, który szczególnie na początku intryguje i podbija emocje. Dziś powiedzielibyśmy, że przeciwnicy są oskryptowani, ale kto tam myślał o skryptach na poczciwej Komodzie. Z perspektywy czasu trzeba napisać, że to, co w grze jest tak bardzo wciągające, to prosty fakt, że West Bank jest czymś na kształt gry FPP. Grając mam poczucie, że to do mnie strzelają i że to ja strzelam. Gra ma pazur, który na początku mocno łapie i trzyma przez pewien czas, a że kolejni przeciwnicy pojawiają się stopniowo, musisz uczyć się ich zachowania, trików i czasu reakcji.

Owszem, kiedy ich wszystkich poznasz – a dzieje się to trochę zbyt szybko, bo jest ich tylko kilku - niewiele cię przy tej grze zatrzyma. Ale w co zagrałeś, co się nawkurzałeś to już twoje. I kiedyś odpalisz West Bank ponownie. I wiem co piszę, bo nieco bluźnierczo stwierdzę, że jest to jedna z niewielu gier na C64, których gamplay się nie zestarzał i nie stracił uroku.

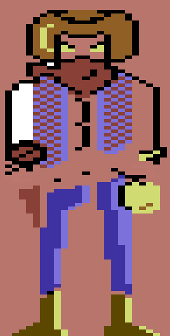
Z przyjemnych dodatków gra zawiera tabelę wyników – żeby wbić się na pierwsze miejsce, trochę się trzeba pobawić. Ponadto możliwość grania na klawiaturze – co trochę ułatwia grę, ale zabija klimat. Wybór dnia, w którym startujemy, a co za tym idzie różnorodność wrogów, którzy na nas wyskoczą. Czy można tej gry nie polecić? Bang!

Sterowanie:
Strzał - fire+kierunek [lewo/środek/prawo]
Zmiana okienka - przód + prawo/lewo

NEUROCIDE





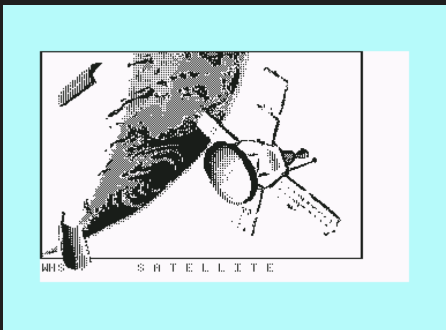




MID'S 80

GALAGA HENRIK WENING 1982

Wszechświatu grozi niebezpieczeństwo! Twój szef Organizacji Ochrony Kosmosu zleca ci i bandzie twoich przygłupich koleżków z załogi zadanie wielkiej wagi: „Dick, wszechistnienie zależy od Ciebie!”. Natychmiast wsiadasz w swój nowoczesny pojazd i, upewniwszy się, że wszyscy zapięli pasy, ruszasz



na przekór złu! Stawiasz czoła najdziwniejszym i najsilniejszym kreaturom z najdalszych głębin wszechświata, do ostatniej kropli krwi zajadle posyłasz pociski w kierunku wrogich jednostek, aby z kretesem je unicestwić!

Pozwoliłem sobie na takową swawolę, aby „ufabularnić” grę pod tytułem „Galaga”. Nazwa już wskazuje, że akcja odbywa się w kosmosie i że ratujesz galaktykę. „Potem o tem...”. Warto zwrócić uwagę na wiek gry – w bieżącym roku 2012 kończy dokładnie 30 lat! Swych umiejętności programistycznych udzielił nam w ‘82 jegomość H. Wening. Z łatwością można zauważyć, że gra nie hula już na dyskotekach tak, jak robiła to dawniej.

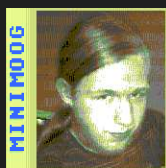
Do wyboru mamy kilka opcji gry. Primo – na tej samej dyskietce, ze swej wielkiej łaskawości, umieścił pan Wening trzy formy gry o tytułach, jak następują: „Galaga”, „Galaga” oraz „Colour Galaga”. Dwie pierwsze różnią się od siebie jedynie tym, że pierwsza poprzedzona jest wstępem w postaci obrazka i muzyczki. Motyw muzyczny to w lot rozpoznawalny temat „Gwiezdnych Wojen”, znacznie lepiej wykonany (subiektywnie, rzecz jasna) niźli wspomniane w 6-tym numerze „Komody” demo „Star Wars”. Trzecia zaś, jak nazwa wskazuje, jest kolorowa – każdy kwadrat (one są za duże jak na piksele) ma inny kolor, który podczas ruchu się zmienia! Jeżeli ktoś chciałby uniknąć migotania kolorów (bo na przykład choruje na epilepsję), ale za razem nie ma zamiaru przyglądać się niebieskiemu, dobrze będzie, jak zamontuje sobie kartridż – jeżeli ten oferuje inną gamę barw, jak np. Black Box v.4, to uzyska inną alternatywę kolorów. Ja robiłem „screeny” mając zamontowanego Black Boxa v.8. Secundo – można grać w pojedynkę, lub w dwie osoby. Niestety, co jest łatwe do przewidzenia, gra się oddzielnie. Tertio – można wybrać sterowanie klawiaturą, albo joystickiem.

Zasady gry są proste i zapewne każdy domyśla się, o czym traktują. Strzelamy do jednostek wroga i przechodzimy do następnych poziomów. Fale wroga pojawiają się bardzo ładnie. Tworząc rządki, wywijając świderki i turbulencje wszelkiego rodzaju wlatują na swoje pozycje. Można je, oczywiście, w tym momencie zestrzelić i nie jest to trudne, no chyba, że atakują cię kaskadą pocisków... Jednostki w locie mają większe wartości, niźli wtedy, gdy stoją na pozycjach – to warto wiedzieć. Owe dane przekazuje nam tabelka umieszczona w pierwszym oknie gry. Za zdobycie 20 000 punktów otrzymujemy dodatkowe. Ale co odróżnia „Galagę” od „Galaxiana”,



oprócz pojawiania się fal wroga? A to, że co trzy poziomy otrzymujemy chwilę, rzekłbyś, wypoczynku, zwany „Challanging stage” – fale wroga robią to samo, co w zwykłym poziomie, ale nie ustawiają się, tylko, jeżeli ich w odpowiednim czasie nie zastrzelimy, odlatują. Chociaż wszystkie poziomy są takie same, to z czasem staje się coraz trudniej, trudniej i tak trudno, że wrogie pociski są jeden obok drugiego.

Choć „Galaga” ma wspomniane 30 lat na karku, to jest zaiste świetna, dostarcza prawdziwych emocji. Dla tych, którzy nie chcą zadawać się ze starociami, serdecznie polecam grę „Gaplus” – późniejszy remake tejże gry.



BALLOON RESCUE

ALLIGATA SOFTWARE 1983

Na Balloon Rescue, jednoekranową zręcznościówkę, przypominającą klasyczną zagadkę zamkniętego pokoju, trafiłem przeglądając archiwum gier commodorowych z roku 1983. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, niezbyt wyszukana fabuła wzywa nas do bohaterskiej misji ratunkowej, której celem są porozrzucane po najdalszych zakątkach podziemnych jaskiń kanistry z gazem. Wypełniony gorącym powietrzem i niesterowalny jak sowieckie imperium balon prawdopodobnie nie jest idealnym narzędziem do tego typu zadań, ale fakt ten tylko podnosi poprzeczkę stawianego przed nami zadania. Mając w pamięci ulubione motto mojego szefa, który w takich przypadkach zwykł mawiać, że niemożliwe jest najwspanialszą odmianą możliwego, zakasałem rękawy i wzbiłem się w powietrze.



Mimo że w kolejnych latach powstało wiele lepszych gierek o podobnej tematyce, to przynajmniej z dwóch powodów Balloon Rescue warty jest naszej uwagi. Po pierwsze, nie mamy tu do czynienia z chaotyczną strzelaniną, a z dobrze wykonaną (choć to tylko produkt BASIC-owy) grą precyzji. Sterowanie naszym dzielnym balonem opiera się o w miarę dobrze odwzorowane prawa fizyki, tak więc każde dodanie gazu musi być odpowiednio przemyślane, gdyż zetknięcie się z krawędzią jaskini zamieni nasz obiekt w kulę ognia. Po drugie, gra ta jest jednym z pierwszych dzieł legendarnego programisty gier komputerowych - Antonego Crowthera, znanego szerzej pod pseudonimem Ratt. Młody, zaledwie 17-letni wówczas Brytyjczyk, do perfekcji opanował programowanie maszyn 8-bitowych i jako nastolatek dostał pracę w kilkuosobowej firmie Alligata Software. Były to jeszcze czasy, gdy gry robiło się metodami chałupniczymi, a ten nastoletni geniusz znany był w branży z niezwykle efektywnej i szybkiej pracy. Po jednej zaledwie dobie zwykle mógł się on pochwalić grywalnym demem, a cały produkt bywał zwykle kończony po kilku lub kilkunastu dniach pracy. Tony do dzisiaj pozostaje w branży producentów gier komputerowych, a jego niezwykle bogate portfolio obejmuje produkcje takich firm jak Mindscape, Gremlin Interactive, Infogrames czy Electronic Arts.



Ja również postanowiłem dorzucić mały kamyczek do 30-letniej historii tej gierki i na jej okrągłą rocznicę wydałem wersję pecetową. Nie jest to dokładne odzwierciedlenie oryginału, gdyż doszedłem do wniosku, że w 2013 roku potrzebujemy czegoś dodatkowego, stąd trochę tu urozmaiceń, podziemnych stworków czy podatnych na pływy wód gruntowych, ale całość przypomina klimatem wersję na C64. Identyczna jest pierwsza jaskinia, autorem przekonwertowanych bezpośrednio z SID-ów utworów jest commodorowy muzyk Nata, a za grafikę odpowiedzialna jest ... moja żona. Dodałem trochę nowoczesnych rozwiązań, jak zamieszczony w sieci system high-score, tak więc gorąco zachęcam do zapoznania się z obydwiema wersjami Balloon Rescue. Grę na Windowsa możecie pobrać ze strony: www.ankudowicz.com/balloon-rescue.





CHUCKIE EGG A&F SOFTWARE 1984

Stare, ale jare… Takim określeniem opisałbym grę „Chuckie Egg" z '84. Już na pierwszym ekranie widać, że wiek robi swoje, ale, jak mówi stare porzekadło, „nie ocenia się książki po okładce".

Warto zacząć od kilku spraw:
Primo: Autorem tej „Mid '80 – tki" są S. Townsend oraz M. Webb, a wydawcą - A&F Software. Secundo: Pomimo swej prostoty zajmuje 171 k. Tertio: Gra ma wiele udogodnień. Można samemu ustalić klawisze, grać od 1 do 4 osób (po kolei, rzecz jasna) i wybór szybkości (znalazłem w tym pewne podobieństwo do starych gier na DOS-a), opisany w ciekawy sposób. Przy największej, tj. 6-tej szybkości pojawia się komunikat, w wolnym tłumaczeniu znaczący: „Poziom szósty może poważnie uszkodzić twoje zdrowie. A&F Software Limited nie bierze odpowiedzialności za ataki serca, krwotoki mózgu, załamania nerwowe, lub po prostu złamane palce." Dziko, czyż nie? Szybkość jest zaiste zabójcza. Quarto: Gra ma 8 różnych poziomów, które powtarzają się w nieskończoność ze wzrastającą trudnością.

Ale! O czym jest gra?! Czas zabrać się za opis… Gra „Chuckie Egg" jest grą platformową. Nie można powiedzieć o niej, że jest przygodowa, bowiem nie posiada żadnej fabuły. Potrzeba też trochę zręczności, aby uniknąć starcia z wrogiem. Ale! Kim jest wróg? Naszym głównym przeciwnikiem jest wędrujące po planszy ptactwo (mówią ponoć, że to kurczęta). Warto zwrócić uwagę na (przez pierwsze 8 poziomów) tego siedzącego w klatce (wedle



instrukcji – Matka), bowiem na 9 poziomie wychodzi z klatki i śledzi nas krok w krok. Starcie z nim oczywiście kończy się… zgadliście, śmiercią. Szybsze poruszanie się wroga, coraz większa jego ilość oraz pędzący czas to przeszkoda w spokojnym ukończeniu gry przez naszego bohatera. Ale! W kim jest nasz bohater?! Odpowiedź nie jest już tak prosta. Grając, wcielamy się w rolę przygrubego Indiany Johnsa o niebieskich włosach, tylko że bez bicza, czy jakiejkolwiek innej broni (jedyna broń to ucieczka), który w rzeczywistości nazywa się Hen House Hary (czyli Kurnikowy, czy Kurniczny Harry). Chodzimy i wspinamy się po drabinach. Im szybciej zakończymy poziom, tym więcej będzie punktów. Ale! Za co te punkty?! Wędrując po planszy zbieramy różne dziwne rzeczy – kupki czerwonego piachu (warte 50 punktów), czyli kukurydzę (?) oraz dziwaczne brązowe „Bóg wie co" przypominające ziarna, czy kulki, wiem za to, że warte aż 200 punktów (wedle ambicji autorów to jajka). Wróćmy do „kupek czerwonego piachu". Ptactwo, jeśli ma ochotę, może je zjeść, czyli przeszkodzić ci w zdobywaniu punktów. W miarę możliwości radzę zbierać je w pierwszej kolejności (zwłaszcza na poziomie 8-mym).



Gra nie posiada żadnej muzyki, dźwięki są okazyjne: przy chodzeniu, skakaniu i spadaniu, zbieraniu oraz śmierci. Oczywiście nic nadzwyczajnego. Grafika – jak na tamtejsze czasy – wystarczająca (nie powiedziałbym, że wyjątkowa). Co do grywalności miałbym zastrzeżenia. Trzeba się idealnie wymierzyć, żeby wejść i zejść z drabiny. Skok jest niezależny, tj. czy przytrzymujemy, czy tylko chwilę wciskamy klawisz – nie ma to żadnego znaczenia. Postać i tak opornie skoczy w kierunku, jaki jej zamierzymy.

Sumując opis zauważyłem dużo podobieństwa do gier „Hans Kloss" oraz „Plat3064" (ta ostatnia umieszczona w Dysku Komody#5). Mimo swej prostoty w „Chuckie Egg" gra się bardzo przyjemnie. Polecam!

MINIMOOG



QUARTET

Dobra gra, to taka gra, której poświeciłeś/aś więcej niż pół godziny i do której często lub czasami powracasz. Takie "perełki" wygodnie przesiadują sobie



w naszej głowie. Tą oto zasadę wyznaję od czasu, gdy komputer po raz pierwszy oderwał mnie od rzeczywistości. Całkiem nie tak dawno okazało się, że jednak coś mi z głowy wyparowało. Mam na myśli grę Quartet, w którą grywałem na początku lat dziewięćdziesiątych. Siedziała wygodnie w swoim fotelu i nagle spadła niewiadomo gdzie. Zupełnie przypadkiem trafiłem na nią ponownie i w kilka sekund pamięć powróciła, jednocześnie otaczając mnie nostalgią.

Jeśli chętnie grywasz w różne strzelanki lub podobne, to Kwartet powinien cię zainteresować. Szybka akcja, różnego rodzaju maszyny i roboty oraz duża ilość poziomów, to mocniejsze strony gry. Na tym nie koniec, znajdzie się coś jeszcze - krótka historia i przepis.

Pewnego razu, bardzo, bardzo daleko od planety ziemia, armia terrorystów napadła na spokojną, kosmiczną osadę. Jedyny sposób na uratowanie jej mieszkańców, to wysłanie wykwalifikowanego zespołu zabójców do zadań specjalnych w celu zlikwidowania wroga.

Rozpoczynając grę możemy wybrać jedną z czterech postaci, która bezpośrednio weźmie udział w walce, a są nimi panowie: Lee, Joe, Edgar i pani Mary. Wcześniej wspomniałem, że gra posiada dużą ilość poziomów, tak, to prawda, bo aż 23. Na końcu każdego levelu trzeba zniszczyć dużego bossa, złapać klucz i udać się w stronę drzwi z napisem „EXIT" w ten sposób przechodzimy dalej. W trakcie wykonywania misji napotkasz różne przedmioty, które są niezbędne do jej ukończenia. Zegar-na kilka



sekund unieruchamia wszystkich wrogów. Jetpack - czyli plecak z napędem odrzutowym, pozwalający latać. Śruba – sprawia, że bohater wyżej skacze, Okrąg z krzyżem – pociski mają większy zasięg, Stożek – uzupełnienie ubywającej mocy, Q – duża ilość dodatkowych punktów. Wróćmy do tematu, o którym pisałem wyżej, a mianowicie przeciwnicy. Jest ich sporo, wyłażą z zakamuflowanych pomieszczeń i ostro atakują. Broń, którą mają do dyspozycji bohaterowie gry, potrafi skutecznie zamienić tą całą kupę żelastwa w drobny pył.

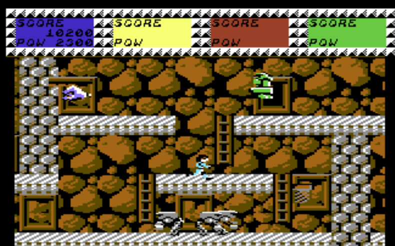


Istnieją jednak dwie rzeczy, które nie podobają mi się w Kwartecie. Po pierwsze - Boss, znajdujący się na końcu każdego poziomu jest narysowany i animowany w fatalny sposób i nie pasuje do całości. Po drugie – Niektóre levele mają zbyt ubogą grafikę, można się było więcej postarać tym bardziej, że w pozostałych poziomach wygląda ona w porządku. Muzyka, przygrywki i efekty dźwiękowe brzmią dobrze i pasują do całości. No i co najważniejsze, to grywalność, która może nie powali Was na kolana, ale sprawi, że miło spędzicie czas przed monitorem.

KOMEK







DIALOG 64

Minęły już około dwa miesiące od ostatniej aktualizacji SCENIALA www.scenial.pl. Zacząłem się trochę niepokoić. Pewnego dnia Akira/Pulse po prostu stał się aktywny w sieci, więc od razu wysłałem do niego wiadomość. Otrzymałem bardzo miłą i uspokajającą odpowiedź. Otóż SCENIAL not dead, a na jego łamach mają ukazywać się nowe artykuły. Pełen radości wpadłem na pomysł, aby przeprowadzić z Akirą mały wywiad do naszej nowej rubryki „Dialog 64". Oto, co odpisał.

Komek: Na początku naszej rozmowy chciałbym, abyś ogólnie wyjaśnił czytelnikom, co to jest SCENIAL?
Akira: Hej Komek. Scenial to magazyn dyskowy, powstały na demoscenie PC w pierwszej połowie lat 90". Scenial.pl to jego online'owe wcielenie. Ideą jego powstania był kompletny brak scenowej publicystyki, co stwierdziłem z żałością po paroletniej absencji na scenie. Po powrocie, chciałem ściągnąć nowe magi, poczytać, co się dzieje i ze zdumieniem stwierdziłem, że ani na scenie PC, na której działałem od 1993/1994 roku, ani na także bliskiej mi scenie Amigi praktycznie nic nie wychodzi. Scenial.pl powstał z potrzeby pisania o scenie i też za tęsknotą za tamtymi diskmagami.

Komek: A pamiętasz kiedy powstał?
Akira: Pierwszy artykuł do Sceniala Online napisałem we wrześniu 2010 roku. Scenial kodowany wychodził na Scenie PC od początków lat 90-tych.

Komek: Co spowodowało, że postanowiłeś założyć taką stronę? Czyżby tęsknota za tamtymi czasami?
Akira: Oczywiście. Tęsknota, nostalgia, potrzeba pisania, dyskutowania, kontaktu ze scenerami. Scena pozbawiona publicystyki i dyskusji wydała mi się strasznie smutna i nudna.

Komek: Czy to prawda, że wszystko, co jest zawarte w SCENIALU robisz sam?
Akira: Bez przesady:) Większość artykułów jest co prawda mojego autorstwa, ale w wielu sprawach technicznych pomagają mi znajomi i przyjaciele ze sceny.

Komek: A jeśli ktoś miałby ochotę pisać do SCENIALA to może na to liczyć?
Akira: Oczywiście, serdecznie zapraszam.

Komek: Jak powstają twoje artykuły? Koncentrujesz się i rozmyślasz, czy w szybkim tempie wyrzucasz nagle zebrane myśli i emocje?
Akira: Piszę zwykle dość impulsywnie, mam jakiś pomysł, siadam i stukam, nawet jak nie od ręki cały artykuł, to powstaje choć zarys artykułu, który potem poprawiam i kończę.

Komek: Zdradź nam proszę, jaka platforma jest najbliższa twemu sercu?
Akira: Zaczynałem na 8 bit ATARI, potem pokochałem dema i scenę na Amidze 500, tą scenę, jaka panowała na niej w połowie lat 90, za czasów Kefrens, Sanity, Andromedy. To są do dziś moi mistrzowie. Gdzieś w 1994 zacząłem też aktywność na scenie PC i trwa ona właściwie po dziś dzień, z uwagą, że demoscena PC od paru dobrych lat w Polsce jest w straszliwej hibernacji i przykro mi to powiedzieć, ale niewiele się na niej dzieje. Ostatnią platformę, jaką poznałem, to C-64, znane mi od lat z legendarnej sceny i kultowych gier. Nigdy jednak wcześniej, w latach 90" C-64 nie miałem, kupiłem pierwsza komodę w 2010 roku i od tego czasu poznaje gry i dema na tym fascynującym komputerku :-)

Komek: Jak oceniasz sytuację retro komputerów oraz rzeczy z nimi związanych na obecną chwilę? Czy zainteresowanie nimi mogłoby być większe?
Akira: Oczywiście, że mogłoby być większe. Myślę, że Polska, kraj od zawsze z kompleksami biedy i zacofania ma tu pewien uraz i pewien problem psychologiczny do przezwyciężenia. Każdy chce pokazać, że stać go, inna rzecz, że zwykle za kredyt i odmawiając sobie podstawowych dóbr kulturalnych na nową konsolę czy ipoda, by poszpanować przed znajomymi i być cool. Tymczasem na tzw. zgniłym zachodzie trwa wielki powrót do estetyki lat 80", także na tej fali do retrogamingu i maszynek z lat 80: i 90". Myślę, że nas, tak w większej skali, to wciąż dopiero czeka. Na party przyjeżdża w tej chwili ok 100 scenerów, myślę, że spokojnie mogłyby one gromadzić po kilkuset uczestników, jest to w naszym zasięgu.

Komek: Bywasz też na różnych parties i imprezach retro. Na której się najlepiej bawiłeś?
Akira: Dwie imprezy, jakie wspominam najlepiej z ostatnich lat to Sillyventure 2012, które odbyło się właśnie w Gdańsku i Silesia V, która odbyła się jesienią w 2011 w Będzinie. A tak w ogóle? Chyba The Party V w Danii 1995 , Polish Summer Party w Poznaniu, Gravity '1998 w Opolu, Intel Outside II i III w Warszawie, Próba Generalna I i II w Ostrowcu Św.

Komek: Czym się jeszcze ogólnie zajmujesz oprócz prowadzenia SCENIALA?
Akira: Pracuję, jeżdżę na rowerze, robię zdjęcia, słucham muzyki, głównie rocka progresywnego i trash & heavy metalu, chodzę na koncerty, zbieram płyty, gram w gry komputerowe, oglądam dema i przede wszystkim cierpię na straszny brak czasu by to wszystko pogodzić:)

Komek: I to już wszystkie pytania. Dziękuje bardzo za odpowiedzi i pozdrawiam.

Pora na kolejny mini wywiad. Tym razem z Panem Aleksandrem - pseudonim Olo, twórcą strony c64.com.pl, na której można znaleźć między innymi kilka numerów C&A Fan oraz naszej KOMODY. Aby dowiedzieć się więcej na temat www.c64.com.pl, przeczytaj poniższy tekst i odwiedź stronę.

Komek: Czy pamiętasz w którym roku stałeś się posiadaczem Commodore 64?
Olo: Jasne, że pamiętam. Było to całkiem niedawno, latem 1998r. Nabyłem go trochę tak na siłę w zastępstwie spalonej kolejnej konsoli Pegasus.

Komek: Oj, to bardzo późno, zważywszy na fakt, że C64 swój żywot zakończyło mniej więcej w 1996 roku. Wcześniej naprawdę nic? Cisza?
Olo: Wcześniej to jedynie słyszałem o C64. Było coś takiego, jak zbieranie naklejek z jakiejś gumy balonowej i główną nagrodą był komputer marki Commodore 64. Zanim jednak zbierałem naklejki, to na gwiazdkę '90 dostałem konsolę Atari 2600. W sumie to była chińska podróbka z czterema wajchami, ale i tak spędziłem przy niej wiele godzin.

Komek: A jakie wrażenie po pierwszym uruchomieniu komputera?
Olo: To komputer – taka była pierwsza myśl. Nie byłem obeznany w temacie, jednak na początku stwierdziłem, że gry są mniej ciekawe niż na Pegasusie. Teraz po kilkunastu latach wiem, że tamto porównanie nie było do końca trafne. Nie można porównywać konsoli do komputera.

Komek: Większość użytkowników na początku katowała swojego C64 grami, czy w twoim przypadku było tak samo? A może wykorzystywałeś już Komodorka do bardziej konkretnych celów?
Olo: Ze mną nie było inaczej. Chyba wszyscy zaczynali przygodę z komputerem od gier. U mnie trwało to kilka miesięcy. Całodniowe katowanie TV, który w końcu wyzionął ducha, a rodzice mnie za to „chwalili". Potem nabyłem monitor Neptun 156B. Co prawda wszystko było w odcieniach zieleni, jednak miałem spokój od możliwości zepsucia TV który co dopiero wrócił z naprawy.

Komek: Popsułeś? To trzeba było wziąć się do roboty i naprawić he, he.
Olo: Wtedy nie miałem pojęcia jak się za to zabrać, więc zarobił serwis. Po naprawie nie minął rok i objawy psucia powróciły. Na karteczce było napisane, co zostało wymienione, więc wymieniłem jeden kondensator i TV działał poprawnie. Jak się dużo później okazało w Serwisie elektroniki było to opisane, jako typowa usterka tego modelu TV.

Komek: Nie da się ukryć, że interesuje Cię elektronika. Jak długo i na jaką skalę?
Olo: Tu jednoznacznie ciężko odpowiedzieć. Od kiedy dokładnie, to nie wiem. Na początku były to eksperymenty na przedłużaczach prądu 230V~ (w sumie wtedy do 220). Kiedyś jeden rozkręciłem od strony gniazda i do takich gołych przewodów podłączyłem równolegle radio, lampkę nocną i coś jeszcze (już nie pamiętam co) i byłem dumny, że to działa. Miałem wtedy 8 lat. Wspomniany przedłużacz po pewnym czasie nieświadomie posłużył pewnemu nieplanowanemu eksperymentowi. Obie końcówki z nudów poskręcałem i tak rzuciłem w kąt. Brat pewnego razu go podłączył. Efekt był taki, że wywaliło bezpiecznik.
To w zasadzie elektryka. Elektroniką zacząłem się interesować pod koniec szkoły podstawowej. Wtedy przeglądałem masę prasy elektronicznej typu EdW, EP czy Radioelektronik. Mało z tego rozumiałem. Później około 99r. miałem pierwszą lutownicę transformatorową, którą uczyłem się lutować, a raczej rozlutowywać przeróżną elektronikę na części.
W miarę lat miałem coraz większą wiedzę (która dziś nie jest bardzo imponująca) pozwalającą na coraz bardziej zaawansowane jej poznawanie i konstruowanie pierwszych urządzeń. Skala jest mała, wręcz mikroskopijna i skupiła się raczej wśród rodziny i znajomych.

Komek: Twoje osiągnięcia w tej dziedzinie to?
Olo: Osiągnięcia to dumnie brzmiące słowo. Nie są one imponujące, jednak od razu nie da się robić wielkich rzeczy. Na początku zajmowałem się naprawą sprzętu RTV czy też strojeniem radioodbiorników. Ostatnio troszkę zacząłem walczyć w świecie C64. W tym temacie mam adapter do nagrywania, ma 4 magnetofony, XM/XE 1541 adapter, Universal cartridge, 4 interface player (wg schematu dostępnego w necie) oraz kończę Sd-BOXa. Poza komodorowskimi rzeczami zrobiłem zegar na wyświetlaczach LED,USB HID JOY, RC5 tester i teraz skończyłem sterownik komputera Multimedia Remote.

Komek: O ile się nie mylę to od 2009 roku prowadzisz stronę internetową c64com.pl ?
Olo: Strona, a właściwie domena, była kupiona jeszcze w 2008r. jednak nie miałem wtedy serwera. W kolejnym roku dopiero był serwer (niestety darmowy), co się odbiło na stracie całego forum. Po tamtej przykrej niespodziance wykupiłem miejsce na jednym z serwerów, dzięki czemu podobna sytuacja nie powinna mieć miejsca.

Komek: Co Cię do tego skłoniło i jakie były początki?
Olo: W 2007r. postanowiłem, że kasety, które mam warto sczytać. Później jednak trochę ta myśl odeszła na dalszy plan i pomyślałem, że może by założyć stronę o C64. Po około roku okazało się, że domena c64.com.pl jest wolna. Pierwszy rok kosztował poniżej 10 zł i to zdecydowało o zakupie tej domeny. Kolejny rok kosztował prawie 100zł. Skłoniło mnie to do zmiany, aby płacić niecałe 50 zł za rok utrzymania domeny.

Komek: Layout twojej strony jest jednak troszkę niekonwencjonalny - surowy, czarny, ale przejrzysty. Nie piszesz tutaj jednak o wszelkich nowościach i wydarzeniach związanych z C64. Myślałeś kiedyś o tym?
Olo: Wygląd strony nazwałbym jako „podstawowy". Szału nie ma, ale i tak zrobienie tego, co jest zajęło bardzo dużo czasu. Nowości są na stronie **http://www.richardlagendijk.nl/cnp/home/index/1/en**. Nie mam czasu, aby je tłumaczyć stąd praktycznie nie ma ich na mojej stronie.

Komek: Przedstaw w skrócie zawartości c64.com.pl
Olo: Strona jest ciągle w fazie rozbudowy. Co jest, to każdy może zobaczyć. Staram się w miarę przejrzyście zaprezentować sprzęt itd. W tej chwili jest trochę cartridgy oraz kaset. Mam tego dość dużo, ale czasu już niestety znacznie mniej i nie mam za bardzo kiedy to wszystko umieścić. Są to setki kaset, około 150 różnych cartridgy, kilkadziesiąt dyskietek i trochę sprzętu np. 10 różnych modeli magnetofony do C64 ;)

Komek: Jakieś plany na przyszłość związane ze stroną i ogólnie Commodore?
Olo: Rozbudowa i uzupełnienie, o którym już wspomniałem. Możliwe, że się zajmę retuszem C&A ale to raczej odległa przyszłość. Z elektronicznych rzeczy kończę SD-BOX i mam nadzieję ukończyć EASY FLASH CLONE. Więcej nie planuję, bo jak się zaczyna dużo na raz to potem jest problem ze skończeniem.

Komek: Dziękuję Ci bardzo za rozmowę i poświęcony czas.



RELEASE IT!

CYBORG

Od premiery gry Lazarus minęło już około 17 lat. W tym czasie powstały podobne programy, takie jak: Castle, Twierdza, Triss i Escape, który został opublikowany dopiero pod koniec 2010r. A jak wygląda sytuacja z Cyborgiem? Otóż jest on oparty na tym samym schemacie, co wyżej wymienione. O autorze gry - preview nie wiemy nic, jedynie tylko tyle, że powstała dzięki (firmie?) Stratos Software w 1999 roku.



W grze poruszamy się Robotem po ogromnej budowli przypominającej zamek, kryjący w swym wnętrzu części jakiegoś urządzenia, które należy odnaleźć i zebrać. Bardzo ważne są także klucze w kolorze białym i żółtym, niezbędne do otworzenia drzwi blokujących przejście. Białe drzwi otworzysz białym kluczem, natomiast żółte, żółtym. Należy je zbierać w sposób – fire+dół. Kolekcja zebranych kluczy ukazuje się w trzech okienkach po prawej stronie ekranu. Jeśli myślisz Drogi Graczu, że „kluczowy" temat dobiegł końca, to się mylisz. W zamku są pomieszczenia blokowane przez dwoje,



a nawet troje drzwi na raz, aby się przez nie przedostać potrzebne będą trzy klucze np. dwa żółte i jeden biały. Nie ma lekko.

W Cyborgu podoba mi się to, że każda komnata wygląda inaczej, grając masz ochotę na odkrywanie nowych pomieszczeń. Doszedłem jednak do takiego momentu, w którym nie mogłem znaleźć kluczy do otworzenia kolejnych drzwi. Prawdopodobnie ich nie ma i na tym chyba kończy się cała zabawa, choć mogę się mylić. Następna rzecz to fakt, iż gra nie posiada żadnych przeciwnych spriteów, czyli w zamku znajdujesz się zupełnie sam. Multikolorowa grafika Cyborga jest dość dobra, choć istnieją miejsca gdzie jest zbyt pstrokata.

Na zakończenie chciałbym zaznaczyć, że 1999 rok, to nie aż tak tragicznie dawno temu, więc może jest jakaś szansa na dopisanie pewnie gdzieś istniejącego kodu i ukończenia tej ciekawej gry. Wszystko jest możliwe.

KOMEK





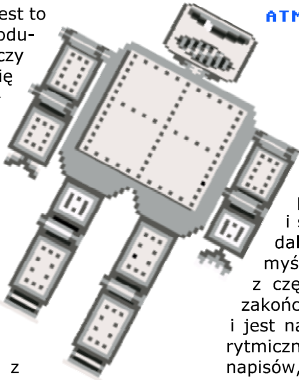


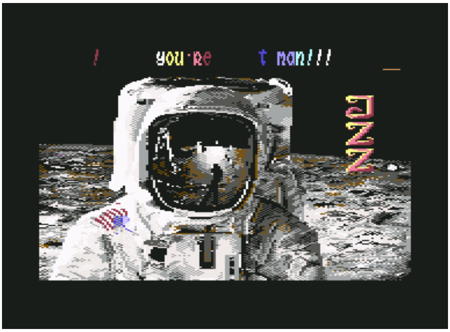
DEMO EXPRESS



ASTRONAUT

Ach, ci Vikingowie... W przypadku demosa „Astronaut” autorem nazwać można tylko jednego z nich – Jzz – ale aż „śmierdzi Vikingami”. Jest to niepierwsza i nieostatnia produkcja z ’87, w której uczestniczy wspomniany Jzz. Gdy demo się już załaduje, widzimy niezaprzeczalnie ładny obrazek – astronautę, zapewne na księżycu. Z prawej jego strony lewituje kryptonim autora. Muzyka, którą słyszymy podczas emisji demosa, jest dziełem Roba Hubbarda. Nie jest zła, lecz dziełem sztuki bym jej nie nazwał (chociaż to jedynie kwestia gustu).Ma problemy z zachowaniem rytmu, niestety nie jest





dobrze zakończona (loop brzmiałby lepiej), ale przynajmniej jej długość jest w porządku (a nie, jak w „Eddie Murphy”, czy „Star Wars Music”). Po chwili pojawia się tekst ziejący stylem Jzz na kilometr. Niepokojąco często zachęca do kontaktu z sobą, zapewniając, że odpowiada na każdą wiadomość! Jest długi i miejscami się częściowo powtarza.



Sumując: demo „Astronaut” nie jest najlepszą produkcją, jaka wyszła spod dłoni Vikingów, ma wady i zasługuje na ocenę „zwyczajne demo”.

ATMOSPHERE

Oto jedno z najlepszych jednoosobowych demosów, jakie miałem przyjemność oglądać (a nie jak ten zwykły szajs od Jzz’a). Autorem „Atmosphere” jest Depeh z gupy Antic, który nam wyjawia swoje prawdziwe imię, brzmiące Goeran. Historia niczym z „Pana Tadeusza” – Ks. Robak i Jacek Soplica. Ale zostawmy Litwę polonistom... Demo składa się z trzech części i stopniowanie jest dobrze dopasowane – im dalej brniemy w demo, tym lepsze i wymyślniejsze części zastajemy. Muzyka w żadnej z części nie jest zapętlona, ale rozpoczęcia i zakończenia pasują do siebie, co nie przeszkadza i jest nawet niczego sobie. Bardzo podoba mi się rytmiczne zachowanie elementów demosa: ruch napisów, błyski grafik i wszelkie inne. Po cóż pisać? Zwyczajnie wejdźcie w atmosferę!

BORED TEENS

„Znudzone nastolatki, drogie buty”, bo tak brzmi pełen tytuł tej produkcji, jest demosem skupiającym się na utworze w stylistyce klubowa/techno. $1020, czyli autor (ciekawe skąd taki pseudonim) stworzył to demo dla X2010 Music Compo. Trwający około 3:17 min utwór zawiera tekst, który, z tego, co zrozumiałem, zaśpiewał i wykonał Ahem, pochodzący z „The Glow pt. 2” i nagrany na mikrofonach. Gdyby nie był on napisany i gdyby śpiewany wyraz nie zmieniał koloru, nie wiedziałbym, że ten mamrot, to śpiew. Utwór jest niezły, kończy się przyspieszeniem. Jeśli chwilę poczekamy, rozebrzmieje utwór, który,



jak twierdzi autor inspirowany jest na Baxe’ie, van Heldenie i Le Clairze. W rogach są paski, które jakby pokazują przebieg falowy utworu. Na końcu napisów autor przekazuje pozdrowienia, jako jedyny stosując wyraz „regards”, a nie „greetings”, który jest, zaiste, bardzo popularny wśród demowców. Oto jest cała sprawa, demo niezłe, gdyby wprowadzić pewne animacje, byłoby o wiele lepsze.

GAME SOUND 6

Pewnie od razu rodzą się w waszych głowach pytania: Dlaczego 6? A gdzie 1, 2, 3, 4 i 5? Odpowiadam: Zainteresowałem się tym demosem po nazwie, a że na kasecie mam tylko 2 części tej serii wybrałem szóstkę – znacznie ciekawsza od trójki. Ale, co tam będę się usprawiedliwiał… Autorem tego leciwego, dwuczęściowego demosa z 1986 roku jest AEK Crackware Essen. Game Sound 6 prezentuje muzykę



z gier o rycerzach. W pierwszej części, którą można by nazwać wstępem, mamy statyczną dłoń piszącą tytuł dema, dużą dawkę statycznych napisów i pięć utworów do wyboru. Owe kompozycje wykonane są przez Michaela Winterberga. No, dziełami sztuki to bym ich nie nazwał, ale złe nie są. Następna część to już to, na co czekaliśmy. Po lewej stronie ekranu stoi sobie rycerz i trzyma dłoń tak, jak nurkowie sygnalizują, że wypływają na powierzchnie. Muzykę do tej części zrealizował David Whittaker. Utworów jest dziewięć, chociaż po dziwnej czcionce trudno odczytać, jaka cyfra jest ostatnia. Jeśli mam podsumować całe demo to stwierdzam, że jest zbyt statyczne, żeby skupiać na nim całą swoją uwagę. Jest dużo dużych napisów, a muzyka mogłaby być lepsza. Ale, nie należy zbyt dużo narzekać…

JOL

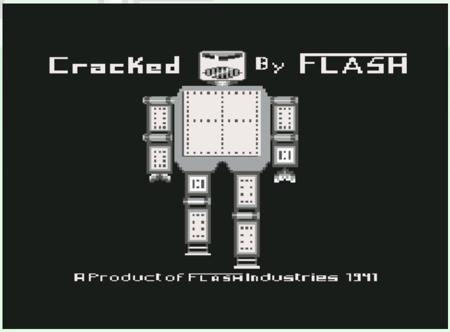
Przeglądając zawartość dyskietki z etykietą „Muzyczki C64”, jak i kasety „Musique” zwróciłem uwagę na pierwszą pozycję (na obu). Jol… tak się nazywa ta produkcja. Demo jest lepsze od niektórych dzięki temu, iż Sz.P. Jol był łaskaw wykonać aż cztery grafiki, które można w dowolnym czasie wymieniać. Kosmo-rycerz, helikopter, pojazd na kształt „Batmobile'a” oraz wiejska chatka. Ciekawe połączenie, nie sądzicie? Przejścia obrazów zasługują na dodatkowe punkty. Muzyka, której koniec jest niezauważalny, bowiem Red pięknie ją zaloopował, jest ładna i pasuje do obrazków. Scoop to najprawdopodobniej pomysłodawca i swego rodzaju producent – to on napisał tekst. W swojej treści chce nam przekazać, że dziękuje za przysyłanie pocztówek z wakacji, ilu osobom dziękuje, że ktoś obciął włosy i że się nudzi. Filozofią bym tego nie nazwał. Tekst jest lekko nudny, choć nie aż tak, jaki potrafi napisać Jzz z Vikingów (ta jego skracana do granic możliwości angielszczyzna). Kodowaniem zajął się TMC, a charsetami – Tob. Schludne wykonanie, do ideału brakuje, ale tyle, aby narzekać.

MUSIC BY BENN

W pierwszej chwili, gdy ujrzałem tego zezowatego gada i usłyszałem pierwsze dźwięki nie wiedziałem, czy śmiać się, czy poczuć się zażenowany. Wybrałem swój naturalny stoicki spokój i powagę. Ta produkcja jest… inna niż wszystkie. Gdy wsłuchałem się w muzykę wykonaną przez Benna i przyjrzałem się obrazkowi stworzonemu przez (…), oraz prze-suwającemu się paskowi stwierdziłem, iż nie po-kazuje umiejętności naszej maszyny w pełni i przypomina stylem produkcje na konsolę Pegasus. Tak swoją drogą konsola ta robiła i robi nadal (może nie w tej sekundzie) wielką furorę na imprezach i licznych okolicznościach w moim gimnazjum. Jak mówię, że przyniosę Pegasusa, to słychać często „O! Będziemy mulić w Mario i Czołgi! Przynieś pistolet, to będziemy grali w kaczki!”. Ale, po co ja wam to mówię, odchodzę od tematu. Uznaję, iż demo „Music by Benn”, pomimo, że jest na niejednej kasecie i na mojej słynnej dyskietce „Muzyczki C64”, jest kiepsko czytelne i zasługuje na ocenę „dostateczny -”.

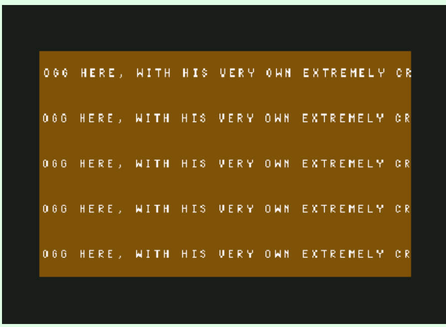
ROBOT WALK

Albo czegoś nie rozumiem, albo to demo powstało w przerwie obiadowej. Robot, który jest widoczny na środku ekranu wprawdzie chodzi, nie jest to takie złe, ale i tak jest zbyt statyczny. Muzyka jest bardzo



krótka, nieumiejętnie zapętlona, a te zabawy z szerokością pulsu (ang. pulse width; pojęcie muzyczne) są nieprzyjemne. Choć konsonanse, które pojawiają się celowo brzmią trochę nieudacznie. Generalnie Flash nie postarał się – omijać szerokim łukiem.

RUSSIANS



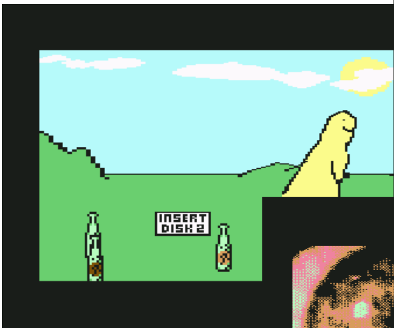
Jest jeden element, na którym trzeba się w głównej mierze skupić oglądając demo „Russians": muzyka. Nie jest ona niezwykła pod względem wykonania, chociaż Bogg, autor demosa, twierdzi, że jej przygotowanie zajęło wiele czasu (warto wspomnieć, że układał ją ze słuchu). Natomiast pod względem kompozycji jest świetna – skomponował ją znany angielski muzyk Sting, zainspirowany pewnym rosyjskim kompozytorem. Bogg nie skusił się na zapętlenie. Obraz demosa jest porównywalny z aranżacją muzyki – zwykły zwielokrotniony tekst na brązowo-żółtym tle. Jeśli miałbym je ocenić Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania, to postawiłbym tejże produkcji „dopuszczający".

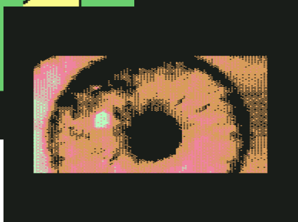


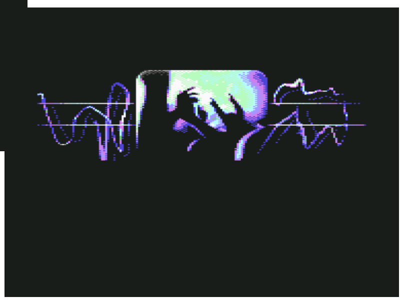
SPACE ODYSSEY 2011 (Apso)

Demo Space Odyssey 2011 zasługuje na miejsce pierwsze w rankingu „Najlepsze demo na C64 stworzone kiedykolwiek". Taki ranking nie istnieje, ale zwycięstwo byłoby w kieszeni twórców tego demosa. Warto zwrócić uwagę na to, jak pojemna jest ta produkcja – zajmuje aż cztery dyskietki jednostronne, co po skomplikowanych obliczeniach wskazuje na wynik dwóch dyskietek dwustronnych i około połowy pojemności dyskietki 1′25". Dużo. Każdy z dysków opisywał będę wraz z kolejnymi numerami „Komody". Autorzy przez rok wytężali swoje mózgowia, przez każdy kawałek krzemu obecny w swoich domach przepuszczali niebezpieczne dla życia i zdrowia ilości prądu i gdy zapach potu i swąd papierosów unosił się w całym mieszkaniu ujrzało światło dzienne to „dzieło bezcenne", ta perełka ze stosów jarmarcznych, wokół ćwierćwiecznego, demowego chłamu, który niestety powstał. Ale do rzeczy: autorzy pięknie wymieniają się sami na początku na obrazach statków kosmicznych i pięknych animacji w tle może nienajlepiej wykonanej muzyki Richarda Straussa „Prolog", wykorzystany przecież w „Odysei Kosmicznej 2001". Minęła już dekada od planowanej odysei. Całe ćwierćwiecze C64 pozwoliło na wykreowanie niezwykłych umiejętności u Homo Sapiens – słuchajcie dalej, a raczej czytajcie, „co to będzie, co to będzie…". Pierwsza część już została opisana. Po chwili pokazuje się pewien okrągły ekran, na którym wyświetla się dialog jakby dwóch kosmicznych rozbitków. Coś tam sobie piszą. Jak pominiemy go zręcznie spacją (bo ten się powtarza), lub z użyciem „komodorkii" tekst powoli znika i pojawia się pewna persona – jakiś zakapturzony jegomość. W tle leci świetna muzyka w klimacie elektroniki dyskotekowej. Po chwili ciekawego ładowania (skaczący sobie obrazek otoczony promieniami elektrycznymi) następuje następna część… Techno nabiera jeszcze bardziej kłopotliwej tonacji, pojawia się twarz przerażonego mężczyzny, która się trzęsie, a jej tło miga na biało-czarno. Po chwili pojawiają się kulki krążące na swych orbitach, jednakże wraz ze zniknięciem twarzy przerażonego mężczyzny też przestają istnieć. Liczne paski, postaci tańczącej kobiety, zakłócone dużymi, migającymi kwadratami sceny z gry „Space Invaders", pięknie skonwertowane oczy panuje rytmiczny Chaos… Jak już się nasłuchamy i wciśniemy C=> Chaos staje się jeszcze większy i wszystko się wycisza. Gdy uprzyjemniające ładowanie odciski stóp przejdą sobie przez ekran po linii prostej za każdym razem powiększając liczby na osiach x/y, następuje część ostatnia z pierwszej dyskietki… Narasta ładna muzyka, pojawiają się gwiazdy, a wśród nich statek pewnej dziwnej kreatury. Obcy ten pokonuje przestrzeń kosmiczną, oceany, chmury, aby w końcu bezpiecznie wylądować na powierzchni naszej „Mateczki Ziemi". Autorzy wykorzystali scrollowanie obiektów w taki sposób, że sprawiają, lub mają sprawiać wrażenie przestrzeni. Obcy sobie człapie, a w międzyczasie w tle biesi się napis „Insert Disk 2" (co w języku włoskim brzmiałoby "Inserto Disko Duo"). I do czasu, aż nie włożymy drugiego dysku, muzyka będzie grać, a kosmita będzie człapał, człapał…

















Tu mamy do czynienia z dziełem sztuki, zaprawdę. Nazwa już wskazuje, co jest tematem tego demosa, chociaż w demo-scenie zdarza się tak, że autorzy nazywają swoje produkcje wymyślnymi nazwami, zupełnie odbiegającymi od jej tematu. Ale mniejsza o nazwę… Może zacznijmy od nużących spraw technicznych. Autorami „Toplessu” z 2010 są Abyss Connection i Tristar. To, do jakiej czynności, w której części demosa kto się przyczynił jest napisane szczegółowo w Notatce, którą twórca dysku dał pod koniec. To, jakich programów użyto też jest w Notatce, ale dodam, że korzystano z trzech platform – Mac OS X, PC oraz C64. Nadeszła pora na Telesfora, czyli wyczekiwanego opisu… Gdy wpiszemy już potrzebne komendy, gdy wystukamy na klawiaturze RUN i potwierdzimy Returnem zaczyna się zabawa. Po krótkim ładowaniu z głośników rozlega się niski dźwięk początkujący muzykę. Wraz z nim, na poszczególne części ekranu nacierają paski o szerokości jednego znaku wypychając zawartość promptera. Gdy cały będzie już zastąpiony, ekran zacznie migać powoli, acz bez przesady, różnymi barwami, może na kształt eksplozji. Potem pojawia się jakby system połączeń elektronicznych lub rurek (to tylko zależy od skojarzeń), przez które wielokrotnie przelatują impulsy świetlne. Oświetlenie tego systemu gaśnie jak jarzeniówka i znów się zapala, ale z napisem i tak kilka razy do pojawienia się pierwszego obrazka oficjalnie otwierającego demo. Dalej następuje ładowanie. Za to warto wręczyć dodatkowe punkty do oceny z prostych przyczyn. Zamiast czerni i szybko zmieniających się liter i cyfr, czy kresek mamy bardzo ładnie wykonany obrazek – stacja dyskietek 1541 i podpis „Loading next part”. Autorzy pokusili się o wykonanie migającej diody Drive. Gdy następna część załaduje się, ekran przedstawia czarną sylwetkę kobiety, która po chwili nabiera kolorów. Po chwili wcierają na ekran, po obu stronach, nie zasłaniając pierwszego obrazka, jakby ekrany pikselowe, na których jakieś struktury się poruszają. Próbowałem doszukać się w tych strukturach sprośnej tematyki, ale nic takowego nie znalazłem. Całe zjawisko trwa przez dłuższą chwilę. Dalej znów ładowanie. Przejścia obrazów są takie same, jak w poprzedniej części i takie zachowują się do końca. W drugiej części użyto każdego ze standardowych elementów demosa: obrazu, dźwięku i scrollującego tekstu. Tego ostatniego nie znajdziemy w pozostałych częściach. Autorzy wymyślili tak przyjemnie, że tekst (co tradycyjne) wychodzi z boku ekranu, ale chowa się pod nogą kobiety, która jest na obrazku, tam również znikając. Tekst jest niedługi i wyczerpujący tematykę, jakiej się podjął. Wraz z jego końcem następuje koniec części i ładowanie. Gdy i ono się już skończy ujawnia się obraz nagiej kobiety od pasa w górę (dotychczasowe panienki miały pewne ubranie). Po chwili zaczynają krążyć po pewnej orbicie z niestałym mimośrodem różnokolorowe kulki. I tak przez pewien czas. Jak się pewnie domyślacie, teraz następuje ładowanie. Nadszedł czas na podziękowania. Jest to zaiste niezwykły przykład, jak ubarwić można ten element. Na czarnej przestrzeni pojawiają się nazwiska osób z fragmentem obrazu. Gdy wszystkie z nich już będą na miejscu, widzimy, że w tle są dwie, całujące się kobiety (ma to związek z tytułem części: „Kisses to:”, czyli „Całusy dla:”). Niestety, jeszcze podczas trwania tej samej muzyki w podobny jak wcześniej sposób nabiera barw ostatni obrazek „The end of demo”. I paski, takie same jak na początku, nacierają szybko na ekran ukazując prompter w tym stanie, w jakim go pozostawiliśmy. Czasami wpisuję jeszcze raz „RUN”, aby jeszcze raz delektować się pięknymi (nie tylko pod względem wykonania) obrazami i słusłuchać zaiste pięknej muzyki

Jak już rzekłem, obrazy zostały pięknie wykonane, muzyka pieści uszy swoim hiper-świetnym opracowaniem i różnorodnością (każda część ma inną muzykę), a nietypowe i nowatorskie efekty połączone z doskonale ustawionym czasem tworzą eksplozywną i niezwykłą kompilację, zwącą się po prostu „Topless Demo”.

JOHNNY PRZEDSDTAWIA

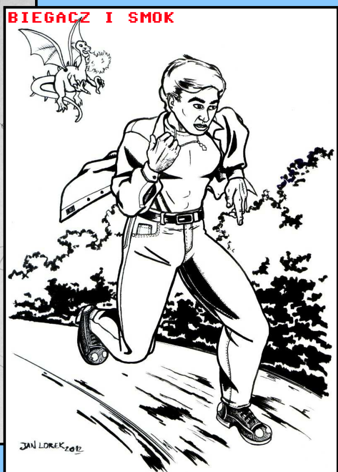
Jeśli zatęskniliście za "Filmowym Maniakiem", to z przyjemnością informuję, że w tym numerze Johnny umieścił jego kolejną odsłonę (Movie Maniac#11). Ponadto przygotował ciekawe rysunki, a niektóre z nich przedstawiają postacie z filmów i komiksów, mające oczywiście odzwierciedlenie w grach z C64. Rzućcie okiem, a na pewno obudzi się w Was żądza zagrania w Spider-Man, X-Men i Usagi Yojimbo (Samurai Warrior).

MOVIE MANIAC#11



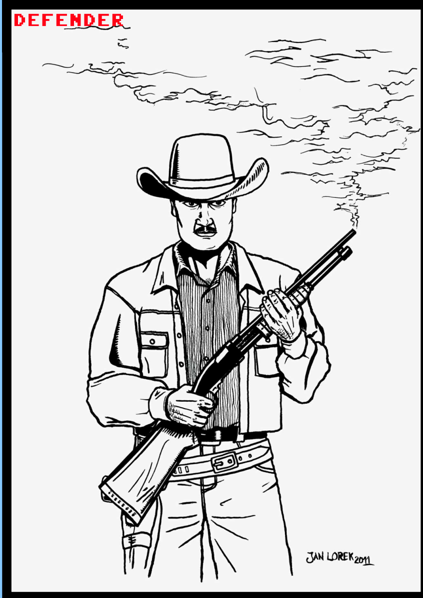
JOHNNY PICTURES






USAGI YOJIMBO
JAN LOR


SPIDER-MAN


DEFENDER
JAN LOREK 2011


WOLVERINE X-MEN
JAN LOREK 2012

SUPREMACY

W jednym z poprzednich numerów Komody opisywałem grę Kolony. Zadaniem gracza było doprowadzić do rozwoju kolonię, położoną gdzieś w zakamarkach galaktyki. Prościzna. Dzisiaj chciałem wrócić do tematu podboju kosmosu. Powodem, dla którego to robię, jest gra Supremacy. Jedna z lepszych, o ile nie najlepsza tzw. strategia czasu rzeczywistego wydana na C64. Gra została wydana w 1991 roku przez Virgin (premiera na Amige i Atari ST była w roku 1990) na kilka platform sprzętowych (PC, Amiga, Atari ST, Commodore64, NES). Do Commodorowskiej wersji muzykę skomponował Jeroen Tel, co powinno stanowić dla Was dodatkową zachętę.



Tym razem naszym zadaniem nie jest zasiedlenie jakiejś zapyziałej osady kosmicznej, tylko całego układu słonecznego! Sprawa była by prosta, gdyby nie fakt, że do tego samego zadania jest też trzech innych konkurentów.



Żeby wygrać, trzeba odebrać podległe im planety. Droga do tego nie będzie łatwa. Może też nie być krótka, bo to od gracza zależy wybór poziomu trudności (symbolizowany przez cztery postacie - Wotok, Smine, Krart, Rorn), co za tym idzie ilość planet, które trzeba będzie podbić/skolonizować.

Rozpoczynamy posiadając zaledwie jedną planetę. Na początku rozbudują ją tak, żeby mieszkańcy mieli co jeść, z czego budować Ci armię no i płacić podatki, bo nawet w odległej galaktyce kasa to podstawa. Jak już odpowiednio zagospodarujesz się na macierzystej planecie to możesz ruszyć na podbój kolejnych.

Najpierw musisz kupić "procesor atmosfery", który przygotuje grunt (w sumie powietrze) pod zasiedlenie. Gdy już ten proces dobiegnie końca, na tak "utworzoną" planetę, musisz przetransportować satelitę energetycznego, kopalnię wydobywczą i farmę. Warto też pomyśleć o armii. Klikając na ikonkę z pięścią znajdziemy się w odpowiednim menu. Należy powołać oddział (PLATOON), przydzielić do niego wojaków (TROOPS), dalej go "opancerzyć" (PLATOON WEARING) no i oczywiście uzbroić (CARRYING). Zanim jednak wyślesz oddział do walki (ikona z czaszką) poczekaj, aż chłopaki się odpowiednio wyszkolą i zgrają. Taktyka marsz Żukowa (tak długo rzucam do boju nowe oddziały, aż przeciwnikowi zabraknie amunicji) w tej grze się nie sprawdza. Walcząc, nie należy wybierać zbyt wysokiego poziomu agresji swoich żołnierzy, bo spowoduje to ich większą śmiertelność.

Obsługa gry jest raczej intuicyjna. Przy podstawowej znajomości języka angielskiego, nie ma najmniejszych problemów żeby sprawdzić, co się kryje pod poszczególnymi ikonkami. Jako tutorial polecam Wam wybrać sobie najłatwiejszego przeciwnika (to ten małpolud). Nie gra on zbyt inteligentnie i akurat znajdziecie czas, żeby sobie wszystko dokładnie przetestować.

Supremacy to po prostu ładnie wykonana i wciągająca gra. Ma już swoje lata, ale warto w nią zagrać, choćby po to, żeby poczuć ten specyficzny klimat. Nie umiem



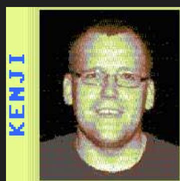
tego dokładnie wytłumaczyć, wierzę, że po uruchomieniu gry i spędzeniu z nią pewnego czasu, sami to poczujecie. Podobne uczucie towarzyszyły mi kilka lat później, przy graniu w Reunion, ale to już było niestety na PC.

Na koniec jeszcze napiszę, czego nie warto robić w tej grze: grać na najniższym poziomie trudności i wyciszać dźwięku.

Z kosmicznym pozdrowieniem!
Kenji

http://en.wikipedia.org/wiki/Supremacy:_Your_Will_Be_Done

MELBOURNE HOUSE 1991



LIFE IS BRUTAL

IRON LORD

Słońce nie zdążyło jeszcze rozproszyć porannej mgły, gdy oczom jeźdźca ukazała się rozległa, rozzieleniona późną wiosną dolina. Przystanął i z uczuciem wzruszenia delektował się niezwykłym widokiem krainy swojego dzieciństwa. Rozciągający się poniżej kamienny trakt, pachnące żywicą lasy, podmokłe łąki pełne rozśpiewanego ptactwa i roziskrzona ostrym porannym blaskiem rzeka budziły emocje, sprzyjały wspomnieniom. Pamięć szczęśliwego dzieciństwa, dawniej znanych ludzi i minionych zdarzeń w jednej chwili uprzytomniły rycerzowi misję, jaką ma do wypełnienia. Po latach niebezpiecznych wypraw wracał na ziemie ojczyste, do krainy rządzonej niegdyś przez jego ojca, a teraz opanowanej i uciskanej ręką zdradliwego wuja. Wracał z misją odbicia korony z ręki tyrana, ale aby to uczynić musiał najpierw pozyskać zaufanie i przychylność miejscowej ludności. Pogodny i ciepły czerwcowy dzień dopiero budził się do życia, gdy rycerz skierował konia wprost na zachód, na mało uczęszczany szlak wiodący przez okryte borem wzgórza ku dolinie swojej młodości.



Tu właśnie rozpoczyna się nasza rola w Iron Lord – przygodowej grze z 1990 roku francuskiej firmy Ubi Soft, prekursora dzisiejszego Ubisoft Entertainment. Grze wybitnej, która wiele lat temu ujęła mnie od pierwszego wejrzenia i która wyprzedzała swoją epokę na tyle, że w owym czasie mógł się z nią równać jedynie Defender of the Crown. Iron Lord proponuje nam bowiem prześliczną grafikę, rozbudowaną i pełną intryg przygodową fabułę, a także rewelacyjne średniowieczne ścieżki muzyczne. Naszym celem będzie stawienie czoła wujowi i zdobycie korony na polu walki. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że na początku jesteśmy zupełnie sami, a naszym jedynym przyjacielem i pierwszym przewodnikiem jest stary pustelnik zamieszkujący niewielką chatkę po południowej stronie doliny. To właśnie z jego ust dowiadujemy się, iż naszym zadaniem będzie zdobycie szacunku przedstawicieli kilku miejscowych grup społecznych, którzy zgodzą się nam pomóc w walce tylko w przypadku spełnienia kilku ich próśb i życzeń. Każda z gildii wspomoże nas wówczas swoimi żołnierzami, a jeśli zbierzemy ich odpowiednią ilość, będziemy mogli stawić czoła armii wroga.





Poznawanie krainy zaczniesz od swojego rodzinnego zamku, który przez lata niestety popadł w ruinę. Po zamku, jak i innych tego typu miejscach, można się poruszać, wówczas widzimy naszego bohatera z lotu ptaka. W zamku odnajdziesz wieżę, która odtąd będzie twoim miejscem dowodzenia. Odwiedzisz niewielką wioskę Chatenay, w której to po raz pierwszy przekonasz się, jak wielu sprzymierzeńców ma twój wuj: zostaniesz zaatakowany przez nieznanego rycerza i w walce na śmierć i życie sprawdzisz swoje umiejętności szermierki. Walka polega na odpowiednim parowaniu ciosów przeciwnika i zadawaniu własnych w odpowiednim momencie. Tego typu pojedynków odbędziesz sporo, ważne, abyś wychodził z nich z maksymalnym poziomem zdrowia. Następnie odnajdziesz zielarza, a później udasz się na coroczny turniej rycerski, w którym oczywiście weźmiesz udział. Strzelanie polega na dobraniu odpowiedniego kierunku, kąta i siły strzału, przy czym położenie tarczy oraz siła wiatru przy każdej serii ulegają zmianie. W położonym dalej na zachód miasteczku Lorando spotkasz sklepikarza o złej sławie, z którym jednak warto ponegocjować, gdyż dysponuje on unikalnymi w tej krainie przedmiotami. W gospodzie dowiesz się sporo o produkcji miejscowego wina, oraz o niechęci współpracy lokalnego opactwa wytwarzającego najlepszy trunek w tej części świata. W malowniczo położonym nad rzeką młynie porozmawiasz z ubogim młynarzem i obiecasz mu swoją pomoc w odzyskaniu należności za

dostarczoną barmanowi mąkę. Z kolei w położonym na północy opactwie dowiesz się o chorobie nękającej klasztornych mnichów, a także spróbujesz przekonać dzielnego rycerza zakonu do przyłączenia się do twojej misji. Na północnym wschodzie doliny odnajdziesz architektoniczną perełkę – miasteczko Torantek, w znacznej części zamieszki-



wanego jednak przez zbirów i różnoraki element bandycki. Zdobycie zaufania tej grupy społecznej jest jednak obowiązkowe, staniesz więc z najemnikami do zawodów siłowania się na rękę, a stan swojego mieszka podreperujesz (lub nie) zasiadając do gry w kości. Właśnie tego typu przygodowe, sportowe i zręcznościowe atrakcje, a w końcowej fazie także spora dawka bitewnej strategii czekają na ciebie w walce o odzyskanie korony.

W założeniu gra miała być początkowo wydana na Atari ST, jednak złożony proces produkcyjny spowodował, że wersje na Amigę i C64 powstawały równolegle. Głównym programistą wersji na C64 był Yves Grolet, znany później z prac m.in nad grą Far Cry, a jeden z grafików, Franck Sauer, wspominał po latach, że z uwagi na ówczesne ograniczenia sprzętowe i systemowe, konwersja obrazów z Atari ST była niemożliwa, tak więc całość ręcznie tworzonej grafiki na Komodę powstawała niemal od zera. Autorem fantastycznej ścieżki dźwiękowej jest z kolei Jeroen Tel (znany również z założenia grupy Maniacs of Noise) i po dziś dzień muzyka ta jest uznawana za arcydzieło gier ośmiobitowych. Jeroen nadał SID-owe brzmienie rzeczywistym utworom renesansowym, które 500 lat wcześniej zawarto w Śpiewniku Pałacowym – Cancionero de Palacio, manuskrypcie zawierającym dawną muzykę katolickiej Hiszpanii. I tak utworem będącym częścią intra Iron Lord jest *Pase el agoa*, a muzyką niezmiennie cieszącą nasze zmysły podczas samej rozgrywki jest *Gaudete*, polecam przesłuchanie ich zarówno w grze, jak i w wersji oryginalnej na YouTubie. Wiele innych z kilkuset utworów manuskryptu wykonywanych jest na całym świecie do dzisiaj, a w grach komputerowych



wykorzystywano je również później, m.in. w Europa Universalis II. Sam muzyk, z pochodzenia Holender, do dzisiaj tworzy muzykę do gier komputerowych, a jego bogate portfolio obejmuje ponad 100 różnych produktów.
Iron Lord, jak na czasy, w których królowały proste zręcznościówki czy strzelanki, było produkcją wybitną. Klimat gry odczuwalny jest również dzisiaj, 20 lat później, w dobie zaawansowanych technologicznie przygodowych RPG-ów, jak nasz rodzimy Wiedźmin, czy Assassin Creed, wywodzący się w linii prostej od naszego Iron Lorda. Gra jest

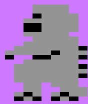


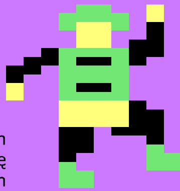
niezwykle wymagająca i szczerze mówiąc nie znam nikogo, komu udałoby się ją ukończyć. Niemniej również dzisiaj warto w nią zagrać, mnogość mini-gierek oraz prawdziwy średniowieczny klimat zapewniają świetną zabawę.
Tomxx

IRON LORD / UBI SOFT 1990



SPIKE'S PEAK





Tak proszę Państwa, byłem tam... na samym szczycie byłem! I tymi rękami flagę wetknąłem! Niełatwa to była wyprawa, pełna niebezpieczeństw i niepewności. Ale my - alpiniści - nie znamy strachu! A teraz nadstawcie uszu, bo chcę Wam przekazać to, czego udało mi się nauczyć i jak bez frasunku dotrzeć na górę samiuteńką.



ODCINEK PIERWSZY WYPRAWY

Wydawałoby się, że to przyjemny spacerek górskim szlakiem... nic podobnego. Proszę nie lekceważyć przyrody, proszę Państwa! Zwłaszcza Fauna, da Wam w kość, ale jeśli mnie pamięć nie myli, to obok ścieżki, znajdziecie kilka bardzo przydatnych jaskiń. Żyjące w tej okolicy niedźwiedzie, nie są zbyt bystre i jeśli będziecie je przeskakiwać, to wcale nie zwrócą na Was uwagi. Znacznie niebezpieczniejszy jest pojawiający się co jakiś czas w tych stronach, wielki, czarny ptak. Istny zabójca, proszę Państwa! Gdy leśne echo niesie przeraźliwy skrzek nadlatującej ptaszyska, nawet misie uciekają do jamy i radzę prędko zrobić to samo. Ale proszę nie zapominać, że jaskinie także bywają zdradliwe i nie należy ukrywać się w nich w nieskończoność. Przecinający ścieżkę potok jest równie niebezpieczny! Na tym poziomie, aby dowieść swych umiejętności i ruszyć dalej, musicie zebrać cztery zielone lampiony (są ukryte w jaskiniach).

ODCINEK DRUGI

Zaczyna się ostra wspinaczka, proszę Państwa! Każdy zły ruch spowoduje, że osuniecie się na sam dół stromizny. Odpowiednie przyleganie do skalnej ściany nie wystarczy. Oczy szeroko otwarte i przewidywalność, proszę Państwa! Zepchnięcie z półki skalnej przez kozicę czy lawinę, najpewniej oznaczać będzie śmierć. Na tym poziomie zbieramy białe lampiony. Cytryny (a może to jaja, których strzegł ptak gigant?) dodają prędkości na parę sekund.

ODCINEK TRZECI

Jest okrutnie zimno i tym razem naprawdę trzeba się spieszyć. Proszę Państwa, kto nie wierzy w Yeti, ten będzie miał okazję go zobaczyć, a potem szybko zejść mu z drogi. Człowiek śniegu najwyraźniej korzysta z przejść łączących jaskinie, bo nigdy nie wiadomo, gdzie za chwilę się pojawi. Lawiny śnieżne i zamiecie będą sporym utrudnieniem. Odnaleziony "toporek" okaże się bardzo przydatny (idąc ścieżką, w razie ześlizgnięcia się wcisnąć fire) dlatego starajcie się mieć go zawsze ze sobą. Tym razem lampiony są czerwone, natomiast "cytryny" czarne.

JUŻ PRAWIE NA MIEJSCU

Pozostało już tylko wdrapać się na szczyt. Zamieć będzie uniemożliwiać wędrówkę, ale wystarczy ją przeczekać.

NA DOBRY KONIEC, CO NIECO O GRZE

Oprawa audio wizualna programu jest dość uboga, jednak, jeśli przyjrzeć się produkcjom z tego okresu, to śmiało można powiedzieć, że autor nie musiał niczego się wstydzić. Podczas wspinaczki usłyszysz jedynie odgłosy przyrody, nieustające "trrryyryry" (prawdopodobnie jest to mieszanka dźwięków wydawanych przez ciężki sprzęt alpinistyczny ;) i krótką prostą melodyjkę odgrywaną "na zachętę". Sterowanie jest nieco kłopotliwe (pierwszy poziom) i szczerze mówiąc zanim je opanowałem, momentami miałem zamiar pogryźć joystick. Poziom trudności zabawy jest wysoki, ale po dotarciu do celu, satysfakcja gwarantowana. Największym atutem tytułu jest oryginalny pomysł, który mimo wymienionych wcześniej niedogodności sprawia, że gra wciąga. Minusem jest to, że gdy już zdobędzie się szczyt, to raczej nie ma się ochoty powtarzać tego wyczynu. Gra z trainerem zdecydowanie nie ma sensu.



SPIKE'S PEAK
HESWARE (HUMAN ENGINEERED SOFTWARE'84

grafika	dźwięk	ogółem
9	9	9

X 2012

W ostatnich dniach października (26-28) w Sommeren (Holandia) odbyło się X`Party, najbardziej prestiżowa impreza w świecie Commodore. Była to już 11 edycja tego odbywającego się co dwa lata zlotu. To tutaj zostały wydane takie hity jak Radio Napalm, czy Edge of Disgrace, które na kilka lat stało się niedoścignionym wzorem. Ale po kolei...

Party rozpoczęło się w piątek późnym popołudniem. Do dyspozycji partyzantów oddany został spory ośrodek agroturystyczny, składający się min. z dwóch dużych sal (jedna służyła jako bar, w drugiej odbywały się kompoty oraz koncerty) oraz zaplecza



noclegowego. Na pierwszy rzut oka miejscówka wydawała się niepozorna i mała, ale już krótka wizja lokalna udowadniała jak błędna była to ocena - na party zjawiło się grubo ponad 200 osób, w tym około 20 osobowa grupa Polaków (wg. CSDB uczestników było 221, w rzeczywistości pewnie nieco więcej) i dla każdego znalazło się miejsce do spania.

Co raczej niespotykane, w cenie wejściówki (90 Euro), poza noclegami (łóżka w wieloosobowych pokojach, standard hostelu), były także posiłki, napoje i piwo (te dwa ostatnie bez ograniczeń!). Odpłatnie można się było natomiast zaopatrzyć w pamiątkowe koszulki sprzedawane przez organizatorów, lub inne retro t-shirty dostępne na osobnym stoisku.

Główną atrakcją pierwszego dnia był występ legendarnego Jeroen Tel`a. Nie zawiódł licznie zgromadzonej publiczności. Zabawa była przednia. Generalnie pierwszy dzień upłynął na - hmmmmm - ogólnej integracji. Nie będę wdawał się w szczegóły, wystarczy, że napiszę, że piwo i inne trunki lało się strumieniami. ;)

Sobota przywitała nas mroźnym, słonecznym porankiem. Po śniadaniu, część osób udała się na spacer do centrum miasta inni kręcili się po party place, oglądali dema, grali w gry itd, itp. Sommeren to niewielka miejscowość (około 11 tys. mieszkańców), położona około 30 km. od Eindhoven. Miasto do bólu uporządkowane. Wyglądało jakby powstało kilka lat temu - wszystkie domy odnowione i zadbane, chodniki i drogi równe, trawniki i drzewa przystrzyżone i przycięte. Ludzie uśmiechnięci i mili. Oczywiście wszędzie pełno rowerów. Widok matki z dwójką dzieci i zakupami na rowerze nie był czymś nadzwyczajnym. Pewnym szokiem była komunikacja miejska. Na przystanku znajdowała się "odliczarka", gdy na ekranie pokazało się 0, podjeżdżał autobus! Jak widać można. Wstyd się przyznać, ale na swój sposób ten ład i porządek był męczący. Człowiek nie przywykł do czegoś takiego. :) – wiem, wiem, jestem marudny.

Po powrocie na party place, można się było natknąć na grilla zorganizowanego przez kolegów z grupy Arise. Wiąże się z nim pewna anegdota. Tuż po wylądowaniu, podczas wypłacania pieniędzy z bankomatu, w ogólnym zamieszaniu została gdzieś pod ścianą walizka z przywiezionym jedzeniem. Przypomniano sobie o niej gdzieś na trasie pomiędzy lotniskiem a dworcem autobusowym. Czym taka bezpańska walizka grozi na lotnisku, nie trzeba pisać. Na szczęście zawartość, zgodnie z planem wylądowała na grillu, a nie wyleciała w powietrze na którymś z poligonów wojskowych. Swoją drogą byłby to osobliwy widok.

Późnym wieczorem, po prawie 2h opóźnienia, rozpoczęły się kompoty. Jak się okazało powodem obsuwy były kłopoty z podłączeniem commodorka do rzutnika. W sumie dziwne, że na takim party doszło do czegoś takiego. No nic. Stało się. Na pierwszy ogień poszła grafika. Specjalistą plastykiem



nie jestem, jako zwykły oglądacz stwierdzam, że poziom był wysoki. Magia prestiżowego konkursu widać zrobiła swoje. Konkurs wygrał Sphinx, drugi był Archmage, a trzeci Pal. Najwyżej z Polaków

sklasyfikowany był Carrion (10). Swoje prace oddali też Gryf (14), Questor (20), Joodas (22), Cobra (27). W sumie wystawiono 31 prac.

Po krótkiej przerwie rozpoczęło się msx compo. Do odsłuchania było nieco mniej, bo „zaledwie” 19 zaków. Niestety tutaj też nie obeszło się bez pewnego zgrzytu. Ustawienie sprzętu spowodowało, że część utworów brzmiała źle. Po przesłuchaniu, na spokojnie w domu, można się było nieźle zdziwić. No nic. Konkurs wygrał Sad, przed
Ole Marius Pettersen i Magnar Harestad. Polacy w tym roku wypadli słabo (biorąc pod uwagę, że na poprzedniej edycji dwóch naszych rodaków znalazło się na podium) Randall zajął 12 miejsce, a Psycho 8580 15.

Następnie na scenie pojawił się Reyn Ouwehand, który w blisko półtoragodzinnym show zaprezentował covery utworów z między innymi takich gier jak Flimbo`s Quest, Last Ninja 3, Ghosts`n`goblins. Całość do ściągnięcia pod niniejszym linkiem. >>> http://www.multiupload.nl/L9D2EG1PUD <<< Polecam posłuchać.



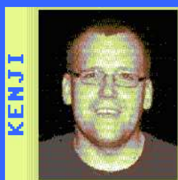
Sporo po północy rozpoczęło się demo compo. Tak... Panie i panowie wystawiono 21 prac !!! Ilość demonstracji prezentujących wysoki poziom powalała. Czegoś takiego nie było w szczytowych latach 90-tych. W czasach, gdy byle zegarek posiada więcej pamięci i szybszy procesor niż 1000 C64 razem wziętych, na ten leciwy komputer powstają produkcje wbijające w krzesło. Wygrało demo grupy Oxyron - Coma Light 13. Patrząc po późniejszych ocenach, wreszcie po kilku latach zostało zdetronizowane słynne już Edge of Disgrace/Booze. Drugie miejsce zdobyła grupa Hitmen, trzecie Offence (ich demo prezentowane było na końcu konkursu, zmęczenie materiału dawało o sobie znać i widownia dosłownie padała jak muchy podczas tej prezentacji). Czwarte miejsce zajęła grupa Arsenic – tutaj polski akcent, jednym z koderów był Dj.Gruby. Wysoką ósmą pozycję zajęło jedyne polskie trackmo – Biba 3 wydana przez grupę Arise. Myślę, że gdyby na party był normalny sposób głosowania, to demo to byłoby wyżej. No właśnie! Głosowanie. Jak dla mnie był to największy minus imprezy. Pomysł, żeby dyskietki do głosowania rozdać po bodajże 6h od odbycia pierwszego konkursu był przynajmniej kontrowersyjny. Nic zatem dziwnego, że wiele osób głosowało na kolegów, własne produkcje. Sporo ludzi też olało głosowanie i poszło spać.
Zdecydowanie wolę metodę głosowania stosowaną na polskich parties (i nie tylko), gdzie każdy dostaje votkę przed konkursami. Wyniki są wtedy bardziej reprezentatywne, a nie tak jak tutaj.

Kilka słów chciałbym napisać o... jedzeniu. O tym serwowanym przez organizatorów szkoda pisać, bo jeść tego albo nie szło (nie licząc frytek), albo najnormalniej w świecie nie miało żadnego smaku lub wyglądało jak pasza dla zwierząt. Za to w samym mieście szło się już najeść. Atrakcją pierwszego dnia był kilogramowy kebab tortilla serwowany przez niejakiego Ahmeda. Musiało się u niego stołować sporo Polaków, bo jak usłyszał, skąd jesteśmy, to od razu zaczął rzucać tekstami typu: dużo mięsa, czosnek, marchewka, cebula oraz kilkoma nazwam i miast. Sympatyczny jegomość. Drugiego dnia Ahmeda już nie było, w zamian stało stoisko z "wietnamszczyzną". Po krótkiej rozmowie okazało się, że jego właściciel jest byłym pilotem wojskowego helikoptera, kombatantem wojny wietnamskiej. Szczerze nienawidził komunizmu. Samo jedzenie - sajgonki i inne dziwne rzeczy, nie odbiegało od tego, co można zjeść w Polsce.

Podsumowując, party należy uznać za udane. Organizatorom nie udało się wprawdzie uniknąć wpadki sprzętowej i związanych z tym opóźnień, ale poza tym trudno się do czegoś przyczepić (no, jeszcze sposób głosowania nadaje się do zmiany). Wszyscy mieli gdzie spać, było się gdzie umyć, na upartego (bardzo upartego) szło się też najeść. Zapewniono sporo rozrywki - występy Jeroen Tel`a i Reyn Ouwehand`a, solidna porcja piwa. Można też było liczyć na podwiezienie do najbliższej stacji kolejowej czy też przystanku autobusowego. Jednak party to przede wszystkim ludzie. Sprawdzona wyjazdowa ekipa, przyczyniła się do tego, że czas upłynął błyskawicznie. Wiele rozmów, żartów i wypitych trunków, a także wspólnie przeżyte kompoty będą tkwiły w pamięci na zawsze.

Wiem jedno, organizowany na taką skalę zlot, to miejsce, w którym trzeba być! Do zobaczenia na X`2014 !

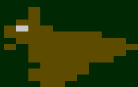
ps. organizatorami party były grupy: Silicon Limited, Success+The Ruling Company, Xenon



WARRIOR

Bardzo dawno temu, gdzieś na krańcu świata istniała zła kraina, zamieszkała przez smoki, potwory, upiory i mutanty. Któregoś dnia pewien wojownik, podczas swoich codziennych wędrówek, zupełnie przypadkiem trafił na tajemniczą ziemię. Prowadzony przez ciekawość postanowił zagłębić się w ten dziwaczny świat stworów, jednak szybko doszedł do wniosku, że trzeba stąd wiać, ponieważ teren jest niezwykle niebezpieczny. A więc broń do łapy i nogi w zapas.

Kraina składa się z pięciu regionów. Pierwszy z nich to „The Forgotten City"- dziwaczne miasto, w którym buszują smoki, potwory, nietoperze, z góry spadają krople trującej cieczy, a z ziemi wyłażą okropne szponiaste łapska. Na końcu miasta czeka na ciebie osa - mutant, niszcząc owada dostajesz się do następnego regionu, którym są nawiedzone Ateny - „Athens". Grasują tutaj drapieżne ptaki, smoki, tubylcy rzucający dzidami itp. Koniec regionu to spotkanie(walka) z ogromną rybą (chyba jakaś Panga uciekła ze sztucznej hodowli hehe). Czas mija, a my przemierzamy trzecią część krainy, czyli „Evil Forest", gdzie atakują nas tubylcy z maczugami, duże mrówki, nietoperze, ptako-smoki i inne. Podsumowaniem złego lasu jest wielkich rozmiarów meduza. Następnie przechodzimy do „An Ancient Cemetery". Jest tutaj niezwykle upiornie, a to za sprawą nietoperzy, zoombie oraz dziwnych stworów. Z ziemi bucha gorąca para i wysuwają się ostre kołki. Przygodę w tym regionie kończymy walką ze złym okiem. Nadeszła pora na ostatni - „In The Castle", czyli w zamku. Pełno smoków, potworów i innych delikwentów (standard), a na samym końcu wielgachny nietoperz, rach ciach i po sprawie. Gratulacje, wydostałeś się ze złej krainy, ale... zobacz do końca.









Gra oferuje kilka opcji, a mianowicie zmiana broni, której używa bohater gry (środek ikony w dolnej części ekranu). Klawisz F1, to dzida, F3 – topór, natomiast F5 – zebrany podczas walki sztylet. Wzięcie tarczy powoduje uzupełnienie niezbędnej energii, z kolei opcja fire + dół umożliwia użycie zdobytej bomby.

Wszystkie najważniejsze sprawy mamy już załatwione, więc pora przejść do oceny gry. Grafika i animacja postaci prezentują dobry poziom, to samo śmiało mogę napisać o muzyce i efektach dźwiękowych. Akcja gry jest szybka, mniej więcej tak, jak w Greystorm lub Hawkeye. Aby się o tym wszystkim przekonać, trzeba po prostu zagrać.







TOP 10

Gdy powstaje nowy numer Komody, to największą frajdę sprawia mi zbieranie i podliczanie głosów na listę top 10. Jednak najbardziej emocjonującą częścią jest wynik końcowy, który jest tym razem bardziej urozmaicony i ciekawy od poprzedniego. Na pierwszy ogień idą Kreaturki, zajmując najwyższą pozycję. Tuż pod nimi druga część tej samej gry, czyli Creatures II. Na trzecim miejscu najwyżej notowana nowość, którą jest Project Firestart. Szczebel niżej kolejny debiut na liście – Fiendish Freddy. Flimbo's Quest trzyma się dzielnie (to już piąte notowanie) pomimo spadku o jedną pozycję. Powoli do przodu, na szóste miejsce przesuwa się Bubble Bobble. Giana Sistres zaliczyła duży spadek, bo z pierwszej trójki aż na siódmą pozycję. Ósemeczka to kolejny debiut – Mayhem In Monsterland. Piraci utkwili na dziewiątym, mam nadzieje, że nie na długo. Na ostatniej pozycji mamy miłą niespodziankę, gra, która numer wcześniej była opisywana w rubryce Fresh Fruits, czyli Canabalt. Tak wygląda piąte notowanie Top 10. Dla zapominalskich przypominam, że litera **N** oznacza nowość na liście, a **P** – powrót. Natomiast pierwsza cyfra to pozycja w danym notowaniu. Druga po myślniku symbolizuje pozycję z poprzedniego, a trzecia wskazuje ile razy dana gra ukazała się na Top 10.

When new edition of Komoda comes out , the biggest joy gives me collecting and counting the votes for top 10 list. The most exciting part is the end result, which is more varied and interesting than the previous. Creatures open the list with the first place. Second part of this game, Creatures II follow them in the second place. In the third place comes the highest ranked debutant - Project Firestart. Fourth place is taken by another debut - Fiendish Freddy. Flimbo's quest is still on the list (it is fifth rating) , but it drops one place lower on the list. Slowly, Bubble Bobble appears in the sixth position. Giana Sisters dropped from the first three to a seventh position. Eighth place is another debutant - Mayhem in Monsterland. Pirates are stuck in the ninth place, I hope not for long. In the last, tenth place, game which was included in the column Fresh Fruits - Canabalt. This the fifth top 10 list. Letter N means debutant, letter P - come back. The first number is the position in the list. Second number after the hyphen is the position from the previous list, the third indicates how many times a game appeared in the lists. Thanks to everyone who helped in creating this list.

Translated by Michał

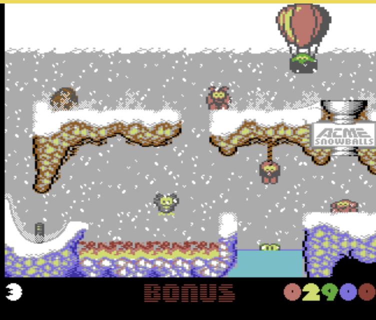


1

TOP 10

1-P-3	CREATURES
2-3-4	CREATURES II
3-N-1	PROJECT FIRESTART
4-N-1	FIENDISH FREDDY
5-4-5	FLIMBO'S QUEST
6-7-3	BUBBLE BOBBLE
7-2-5	GIANA SISTERS
8-N-1	MAYHEM IN MONSTERLAND
9-9-2	PIRATES!
10-N-1	CANABALT

TOP 10



2



3

EXTRA

Z okazji piątego wydania listy Top 10, przygotowałem dla Was małą niespodziankę, czyli podsumowanie wszystkich dotychczasowych notowań. Pracując nad tym zestawieniem, najbardziej brałem pod uwagę gry, które najdłużej przebywają lub przebywały na liście oraz najwyższą pozycję, którą zdołały osiągnąć. Niestety, niektóre wyniki się powtarzały, a więc nie obyło się bez losowania. Jeśli chodzi o cyfry znajdujące się przed tytułami, to już wyjaśniam, o co chodzi, ponieważ trochę się różnią od Top 10. Pierwsza - oznacza ogólną pozycje. Druga - pokazuje ile razy gra pojawiła się na liście. Trzecia - przedstawia najwyżej osiągniętą pozycję. To wszystko, co chciałem Wam przekazać w tej sprawie. Zapraszam do sprawdzenia wyniku.



1

TOP 10

EXTRA

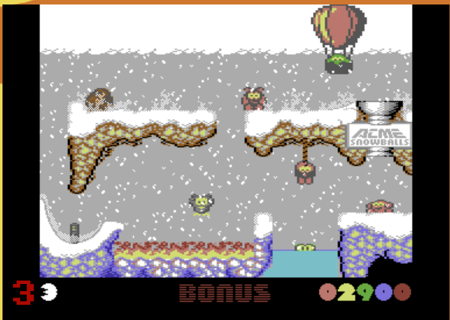
1-5-2 FLIMBO'S QUEST
2-5-2 GIANA SISTERS
3-4-1 CREATURES II
4-3-1 CREATURES
5-3-1 MICROPROSE SOCCER
6-3-1 INTERNATIONAL KARATE
7-3-1 BOULDER DASH
8-3-3 BUBBLE BOBBLE
9-2-3 USAGI YOJIMBO
10-2-6 STUNT CAR RACER

EXTRA



2





3

ZGARNIJ KOMODE

Witajcie. Mamy dwóch zwycięzców poprzedniego konkursu „Zgarnij Komodę”. Jacek i Marek bezbłędnie odpowiedzieli na wszystkie pytania zadane przez redakcję Komody i otrzymują po drukowanym egzemplarzu naszego pisma. Gratulujemy! A oto odpowiedzi:

1. 15
2. Granath
3. 28 (7/1994)
4. CBBC (Children’s BBC)
5. Smuś
6. Klemens, Eternal, Lazarus, Miecze Valdgira II, Slaterman
7. International Karate
8. 6
9. Deff-Ender
10. Niemcy

Tym razem proponujemy Wam konkurs dla rasowych graczy. Będzie można wykazać się znajomością gier, pobawić w detektywa no i pograć oczywiście! Na dołączonym do numeru cover dysku zamieściliśmy zmodyfikowaną wersję gry Traz i tym, którzy już odpalali, ułożone z cegiełek postacie powinny wydać się znajome. Zadanie konkursowe jest proste: Podaj jak największą ilość tytułów gier, z których wspomniane postacie (tudzież wehikuły) pochodzą. Do rozpoznania jest około 20stu bohaterów, jednak kilka komnat to podstępne zmyłki Blefusa ;) Najlepsi zgarniają Komodę. Powodzenia w identyfikacji!







Wielkie dzięki i pozdrowienia dla Mateusza za czcionke C64 z polskimi znakami.



www.muzeumkomputerow.edu.pl

MUZEUM HISTORII KOMPUTERÓW I INFORMATYKI

www.zabytkiinformatyki.edu.pl

SMZI

Stowarzyszenie Miłośników Zabytków Informatyki SMZI
www.zabytkiinformatyki.edu.pl
ul. Wandy 1a
41-800 Zabrze

SP7

5-7 LIPIEC 2013

PARAPET BUM BUM

BĘDZIN